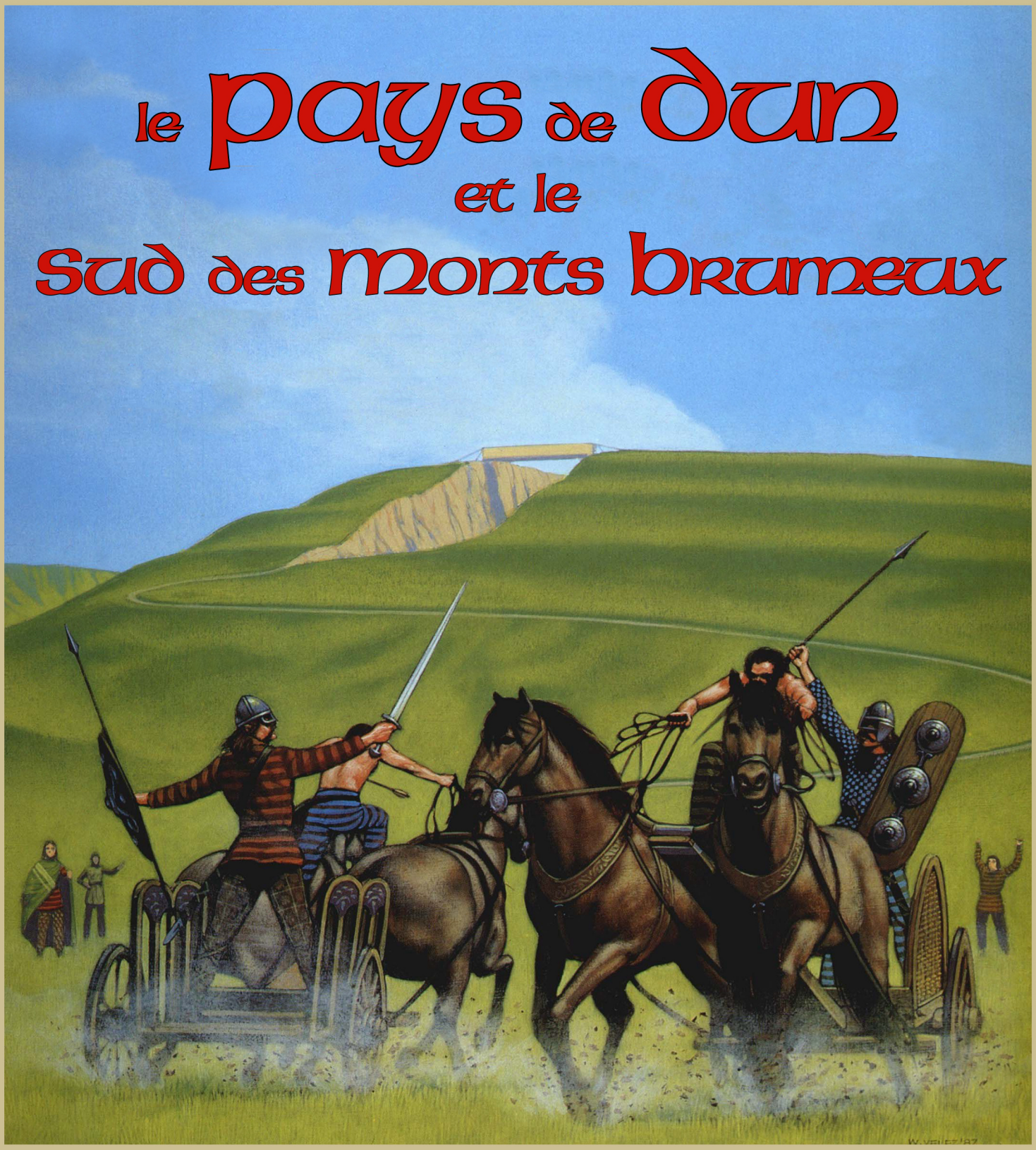
Basé sur les TERRES DU MILIEU de J.R.R. Tolkien, détaillées dans BILBO LE HOBBIT™ et LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™

le pays de Dun et le Sud des Monts brumeux



Made by FANS

Fait par des FANS

Voyagez vers les contreforts accidentés qui s'élèvent au nord de l'ancienne route du Sud. Les conflits sont la règle au Pays de Dun. Les clans guerriers de Dunéens protègent jalousement leur indépendance et organisent souvent des raids contre leurs voisins et même leurs propres parents. Pourtant, le Pays de Dun est moins dangereux que le Sud des Monts Brumeux, où même les aventuriers les plus téméraires se heurtent à des Géants, des Elfes étranges, des Trolls et même des Dragons.

EXPLOREZ :

- AMON LIND, une forteresse elfique
- L'ANTRE DE TURUKULON le Drake
- LARACH DUHNNAN, carrefour commercial du Pays de Dun

Pour RM

Réf. 00320

LE PAYS DE DUN ET LE SUD DES MONTS BRUMEUX

CRÉDITS

Titre original : *Dunland and the Southern Misty Mountains* (**MERP n°3600**)

Auteur : Randell Doty
Editeur : Coleman Charlton
Editeur de la série : Peter C. Fenlon
Illustrations intérieur : Jim Holloway
Mise en page : Steve Sullivan, Rick Britton
Illusatration de couverture : Walter Velez
Cartes : Peter C. Fenlon
Graphisme de couverture : Richard H. Britton
Production : Robert Bell, Coleman Charlton, Kurt Fischer, Jessica M. Ney, John David Ruemmler, Suzanne Young
Contributions éditoriales : Terry Amthor, Kevin Barrett, Rick Britton, John Ruemmler, Rob Bell.
Composition : Karen l'Amazone et "*VASA*"
Contributions spéciales : Terry Amthor, Deane Begiebing, John Breckenridge, Kathleen Conner, Bill Covert, Bill Downs, Bruce R. Neidlinger, Kurt Rasmussen, Swink
Dédicace et contributions spéciales : Dwight "*Wafer*" Hayes, Becky Hayes, Barry "*Bear*" Edwards, "*Sweet*" William Wilson, Gavin Gossett, Richard "*Wack the @*#% ! out of 'em*" Clark, Joyce Broyles.

Traduction française : Cirdann de Felrive (2023)
Mise en page couverture/intérieur (VF), retouche et traduction plans et cartes en couleur : Círdann de Felrive

Révision : **1.9** (février 2024)

SOMMAIRE

1.0 INDICATIONS 2
1.1 Définicions et Termes 2
1.2 Adapcacion du module 3
1.3 Ajuscements & adapcacions 3

2.0 INTRODUCTION 5
2.1 Aperçu 5
2.2 Le Récit des Années 5

3.0 LES DUNÉENS 7
3.1 Hiscoire 7
3.2 Sociécé et Vie quocidienne 8

4.0 LE SUD DES MONTS BRUMEUX 10
4.1 Climac 10
4.2 Flore 10
4.3 Faune 10

5.0 LE PAYS DE DUN 11
5.1 Climac 11
5.2 Flore 11
5.3 Faune 12

6.0 POLITIQUE & POUVOIR : SUD DES MONTS BRUMEUX 14
6.1 T.A.1640 14
6.2 T.A. 1640-3019 19

7.0 POLITIQUE & POUVOIR : PAYS DE DUN 20
7.1 T.A.1640 20
7.2 T.A.1640-2510 28
7.3 T.A.2510-2759 28
7.4 T.A.2759-3018 28
7.5 Après T.A.3018 28

8.0 SITES D'INTERÊT : SUD DES MONTS BRUMEUX 29
8.1 Les Maisons des Géancs 29
8.2 Amon Lind 30
8.3 L'Ancre de Turukulon 37
8.4 La Tombe d'Isildur 39
8.5 L'Aire de Dwaichobir 39

9.0 SITES D'INTERÊT : PAYS DE DUN 40
9.1 Larach Dubnnan 40
9.2 Le Bois de Caerdh 41
9.3 Le Village Hobbics Forcs de Nouvelle-Marèche 41
9.4 Le Manoir des Concrebandiers 41
9.5 Le Village de Cillien et la Maison de Guérison 42
9.6 Le Domaine de Palomíre 43
9.7 Le Temple De La Juscice 44

10.0 AVENTURES : SUD DES MONTS BRUMEUX 46
10.1 Un appel de la Colline du Chanc 46
10.2 Échanges avec les Géancs 46
10.3 Le Dragon Paresseux 46
10.4 Un Passage dans les Montagnes 47

11.0 AVENTURES : PAYS DE DUN 47
11.1 Chasse aux Trolls 47
11.2 Mission pour le Roi 47
11.3 Sacrifice pour la Juscice 48
11.4 Guerre de Clans 48

12.0 TABLES 49
12.1 Tables Principale des Rencontres 49
12.2 Table Principale des Animaux 50
12.3 Table Principale des Forces Militaires 50
12.4 Table Principale des PNJ 54

La **traduction française** de ce module conçu pour le jeu de rôle des Terres du Milieu (JRTM) a été réalisée **par un fan**, **à but non commercial**. La Terre du Milieu, Le Hobbit et Le Seigneur des Anneaux sont la propriété intellectuelle de la succession de J.R.R. Tolkien. Tous les jeux - y compris le jeu de rôle de la Terre du Milieu (Middle-earth Rôle Playing) de ICE et ses traductions (notamment en français : JRTM) ainsi que les aventures Solo ou jeux de cartes à collectionner - basés sur Le Hobbit, Le Seigneur des Anneaux et d'autres œuvres de J.R.R. Tolkien sont protégés par les droits d'auteur et les marques déposées de Middle-earth Enterprises. Tous droits réservés. Il s'agit d'une œuvre de fan-fiction non commerciale et sans licence, conçue à enrichir le jeu de rôle de la Terre du Milieu. Il ne s'agit PAS d'un produit officiel produit sous licence par Middle-earth Enterprises.

Le vent de l'ouest fouettait les flancs herbeux de la colline, envoyant des éclats à travers les brillantes fleurs sauvages. Bruyantes et inflexibles, les rafales ont étouffé les cris et les appels de cor des créneaux situés au sommet de la crête. Tous les cris emplis de vantardise des ennemis semblaient s'évanouir en des murmures fantomatiques lointains. Celeclu de Duhnnan savait que le défi tant attendu était enfin à portée de main. Son ennemi n'était pas un spectre, c'était un vrai guerrier né des combats incessants que les membres du clan Haed aimaient tant. Maintenant, Celeclu arrivait sur le devant de la scène. Urmah, qui était en tête, hocha la tête en faisant tourner les rênes et en amenant le char de Celeclu en ligne avec la porte qui s'ouvrait. Alors que le chariot s'engageait sur le chemin sinueux, l'écuyer se retourna et cria : "Il arrive, dehors !" Soudain, le char d'Arl le Haed surgit de la porte, le conducteur hurlant avec toute la ferveur d'un cyclone. Les yeux d'Arl étincelaient de rage : "Maintenant, Celeclu, tu peux goûter le sang de ton frère !" Le champion de Duhnnan fit un sourire carnassier qui trahissait son mépris total pour son adversaire Haed. Rapprochant son arme, il marmonna : "Seulement après avoir savouré le triomphe de mon frère, espèce de petit mouton ivrogne..."

1.0 INDICATIONS

Le jeu de rôle fantastique s'apparente à un roman vivant dont les joueurs sont les personnages principaux. Tous s'associent pour écrire une histoire pleine d'aventures. Ils contribuent à créer une nouvelle terre et de nouveaux récits étranges. Cette série est conçue comme un outil pour les maîtres de jeu (MJ) qui souhaitent mener des scénarios ou des campagnes se déroulant dans la Terre du Milieu de J.R.R. Tolkien. Les modules d'aventure sont des études complètes et prêtes à l'emploi de régions très spécifiques, et sont destinés à être utilisés avec un minimum de travail supplémentaire. Chacun d'entre eux contient des informations statistiques basées sur les systèmes du Jeu de Rôles des Terres du Milieu (JRTM) et de Rolemaster (RM). Les modules sont toutefois utilisables avec la plupart des principaux jeux de rôle. L'accent est mis sur les directives créatives.

1.1 Définitions et Termes

ABRÉVIATIONS

Les abréviations sont données dans l'ordre alphabétique à l'intérieur de chaque catégorie.

Systèmes de jeu

JRTM	Jeu de Rôle des Terres du Milieu
RM	Rolemaster

Caractéristiques des personnages

AD	Autodiscipline (RM)
AG	Agilité (RM & JRTM)
CO	Constitution (RM & JRTM)
EM	Empathie (RM)
FO	Force (RM & JRTM)
IG	Intelligence (JRTM)
IT	Intuition (RM & JRTM)
ME	Mémoire (RM,)
PR	Présence (RM & JRTM)
RA	Rapidité (RM)
RS	Raisonnement (RM)

Termes de jeu

AM	Arts martiaux
BD	Bonus défensif
BO	Bonus offensif
Car	Caractéristique ou Attribut
CRIT	Coup Critique
D	Dé ou Dés
JR	Jet de résistance
JRAF	Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques
MJ	Maître de Jeu
Mod	Modificateur ou Modification
Niv	Niveau (d'expérience ou d'un sort)
pb	Pièce(s) de bronze
pc	Pièce(s) de cuivre
pe	Pièce(s) d'étain
pf	Pièce(s) de fer
PJ	Personnage Joueur
pj	Pièce(s) de jade
pm	Pièce(s) de mithril
PNJ	Personnage Non Joueur
po	Pièce(s) d'or
PP	Point(s) de Pouvoir
R	Rayon
TA	Type d'armure
Tr	Tour, période de 10 secondes)

Termes des Terres du Milieu

A	Adûnaic
Cir	Cirth ou Certar (runes)
D.A.	Deuxième Âge
Dn	Daneael (ancien Dunéen)
Du	Dunael (Dunéen)
E	Edain
El	Eldarin
Es	Easterling (Oriental)
H	Hobbit (variante du Westron)
Har	Haradrim
Hc	Homme des Collines
Hob	Bilbo Le Hobbit
Kd	Kuduk (ancien Hobbit)
Kh	Khuzdul (langue Naine)
NP	Noir Parler
P.A.	Premier Âge
Or	Orque
Q	Quenya
Q.A.	Quatrième Âge
R	Rohirric
RH	Rhovanion
S	Sindarin
SdA	Le Seigneur des Anneaux
Sy	Elfe Sylvain
T.A.	Troisième Âge
Teng	Tengwar
V	Variag
W	Westron (langue commune)
Wo	Wose (Drúedain)

DÉFINITIONS

Quelques concepts cruciaux sont détaillés ci-dessous. La majorité des termes uniques et les traductions du *Hobbit* et du *Seigneur des Anneaux* se trouvent dans le texte proprement dit.

Clairière : Désignant généralement tout espace ouvert dans une forêt, ce mot en Lórien désigne également les diverses guildes d'artisans et de services.

Daen Coentis (Dn. " Peuple Habile") : Peuple humain originaire des Daen et ancêtre des Dunéens. Cousins des Drughu (Woses), les premiers Daen ont migré pendant la majeure partie du Premier Âge vers l'Ouest, dans le Sud du Gondor et dans les Montagnes Blanches. Nombre de leurs descendants devinrent plus tard la majeure partie des roturiers du royaume Dúnadan du Gondor et plusieurs peuples Daen sont nés, dont les Daen Coentis. Les Eredrim de Dor-en-Ernil sont les descendants des Daen Coentis. Ce peuple oublié est la population humaine indigène de la majeure partie de ce qui est aujourd'hui le Gondor central et occidental. Animistes, superstitieux et besogneux, ils ont laissé une profusion de gravures sur pierre et de structures mégalithiques dans les collines et les hautes vallées qu'ils considèrent sacrées. Ils retracent leur lignée à travers la lignée féminine et vénèrent la Maîtresse de la Terre (une manifestation de Yavanna) comme déesse suprême. Leur langue, le Daenael, est souvent appelée le Vieux Dunael, puisqu'elle a donné naissance à la langue Dunael des Dunéens.

Dúnedain (S. "Edain de l'Ouest" ; sing. Dúnadan) : Ces Hauts Hommes sont les descendants des Edain qui ont colonisé l'île de Númenor vers l'an D.A.32. Les Dúnedain revinrent explorer, commercer, coloniser, puis conquérir de nombreuses régions le long des côtes ouest, Sud et Est d'Endor au cours du Deuxième Âge. Malheureusement, leur orgueil démesuré et leur désir de puissance les poussèrent à tenter une invasion des Terres Immortelles des Valar. En conséquence. Eru (l'Unique) a détruit leur île natale en D.A.3319. Ceux que l'on appelle les "Fidèles" se sont opposés à la politique et à la haine des Elfes qui a provoqué cette "chute". Les fidèles ont été sauvés lors du naufrage de Númenor et ont navigué vers l'Est jusqu'au Nord-Ouest de la Terre du Milieu. Ils y fondirent les "royaumes en exil", les royaumes d'Arnor et de Gondor. Bien que peu peuplé, l'Arthedain (en Arnor) contient la plus grande proportion de Fidèles. De nombreux groupes d'Infidèles (ou "Númenóréens noirs") survivent également, vivant dans des colonies et des états indépendants tels qu'Umbar. Le terme *Dúnedain* désigne les Númenóréens et leurs descendants en Terre du Milieu, des groupes qui possèdent une force physique et mentale considérable, une grande longévité et une riche culture influencée par les Elfes. L'*adûnaic* est leur langue maternelle.

Dunéens (Dn. "Daen Lintis") : Un peuple rude d'Hommes communs qui, pour la plupart, ont migré hors des Montagnes Blanches au Deuxième Âge. Les Eredrim de Dor-en-Ernil sont un peuple apparenté. Descendants des Daen Coentis, les Dunéens ont une carrure moyenne ou trapue, des cheveux bruns clairsemés et un teint bronzé ou roux. Les hommes mesurent en moyenne 1,78m, les femmes environ

1,68m. Principalement des montagnards ou des bergers amoureux des collines, ils sont connus sous différents noms : Hommes de Dun, Dunlandais, Eredrim, Hommes des Collines des Montagnes Blanches, etc.
Eldar (Q. "Elfes" ; "Peuple des étoiles") : Les Calaquendi (Q. "Hauts Elfes"), qui ont fait le Grand Voyage vers les Terres Immortelles. Eriador : Tout le territoire situé au Nord du fleuve Isen et entre les Montagnes Bleues (S. "Ered Luin") et les Monts Brumeux ("Hithaeglir"). Sa frontière Nord se situe le long de la crête des hautes terres qui s'étend vers le Nord-Ouest à partir de Carn Dûm et atteint la baie de glace de Forochel. Certains récits situent la frontière Sud le long de la ligne délimitée par le fleuve Flots Gris (S. "Gwathló") et la Rivière Frontalière (S. "Glanduin"). La plupart des récits considèrent qu'il s'agit de la région située au Nord de la frontière occidentale traditionnelle du Gondor. L'Eriador se traduit par "Étendue sauvage" et comprend les régions de Minhiriath, de l'Eregion, du Cardolan, du Rhudaur, de l'Arthedain, et, selon certains, du Pays de Dun et de l'Enedwaith.
Gondor (S. "Pays de pierre") : Le grand royaume des Dúnedain qui se trouve à l'Ouest du Mordor et au Nord de la baie de Belfalas. Elle comprend un nombre de régions (dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du Nord) : le Calenardhon (le Rohan après l'an T.A.2510), l'Anorien, l'Ithilien, le Lebennin, Belfalas, le Lamedon, l'Anfalas et l'Andrast. Osgiliath sur l'Anduin sert de capitale gondorienne jusqu'en l'an T.A.1640, date à laquelle le trône est transféré à Minas Anor (qui deviendra Minas Tirith en T.A.2002).
Khazad-dûm (Kh. "Palais des Nain" ; S. "Hadhodrond" ; W. "Cavenain") : Il est également connu sous le nom de Moria : (S. "Gouffre Noir"), le Puits Noir, et les mines de la Moria. Khazad-dûm est une citadelle, un palais et une cité fortifiée du Peuple de Durin, la plus noble des sept tribus de Nains. Fondée au début du Premier Âge dans des grottes sous les Monts Brumeux, elle surplombe et intègre la vallée sacrée appelée Azanulbizar. Khazad-dûm a depuis été étendu pour inclure sept niveaux principaux qui s'étendent sur la largeur de la chaîne de montagnes et se prolongent sous les trois montagnes Fanuidhol, Caradhras et Celebdil. Au début du Deuxième Âge, les Nains ont découvert le mithril ici, et beaucoup de gens des Montagnes Bleues ont migré vers la maison de Durin. Khazad-dûm a été abandonné en T.A. 1982, deux ans après la sortie du Balrog. En tant que royaume, il comprend l'Azanulbizar et tous les passages et chambres à l'intérieur des montagnes.
Lórien (S. "Bois Doré") : Également connu à diverses époques sous le nom de Lothlorien (S. "Fleur de Rêve"), Laurelindórenan (S. "Pays de la Vallée de l'Or Chantant"), Lórinand, Lindórinand (N. "Terre des Chanteurs"), et Dwimordene (R. "Val de l'Illusion".) Le Bois Doré fut officiellement établi par Galadriel en l'an T.A.1375, bien qu'un certain nombre d'Elfes Nandor l'y aient précédée.
Montagnes blanches (S. "Ered Nimrais") : Montagnes enneigées qui s'étendent vers l'Est depuis le Cap d'Andrast et se terminent au-dessus de Minas Anor (Minas Tirith), juste à l'Ouest de l'Anduin. Les Chemins des Morts passent sous les Montagnes Blanches entre Harrowdale (au Nord) et Erech (au Sud). Les Montagnes Blanches s'élèvent à des hauteurs dépassant largement les 3 350 mètres.
Moria (S. "Puits Noir") : Voir *Khazad-dûm* ci-dessus.
Moriquendi (Q. "Elfes de la Nuit") : Les Elfes qui jamais vu la lumière des Deux Arbres de Valinor, par opposition aux Calaquendi.
Noldor (Q. "Les sages" ; alt. "Les Elfes profonds") : Le deuxième peuple des Eldar.
Porte Ouest : L'entrée Ouest de Khazad-dûm ; également appelée Porte de Durin, et Porte des Elfes. Flanquée d'énormes houx, cette porte s'ouvrait sur une large route qui menait à Ost-in-Edhil, la capitale Eldarin de l'Eregion.
Ost-in-Edhil (S. "Forteresse des Elfes") : Capitale et citadelle de l'Eregion. Elle a été habitée jusqu'en D.A.1697, date à laquelle elle a été envahie et saccagé par les armées de Sauron.
Sindar : (S. "Elfes Gris", alt. "Elfes du Crépuscule") Les Sindar sont des Elfes qui ne sont ni Moriquendi ni Eldar.
Sylvain : Tous les Elfes qui ne sont pas des Eldar.

1.2 Adaptation du module

Ce module est fait pour être utilisé avec la plupart des principaux systèmes de Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques. Vu que les différentes règles des JRAF ont leurs propres méthodes de combat, leurs propres sorts et leur propre création de personnages, certains termes courants descriptifs ont été choisis pour définir des lieux, peuples, créatures et choses. Malheureusement, des données statistiques, telles que bonus et caractéristiques des personnages, diffèrent profondément d'un système à l'autre ; après tout, elles sont liées à des mécanismes spécifiques du jeu. Pour JRTM, l'éditeur a choisi d'utiliser des pourcentages (D100) comme base, car la conversion en D20, D18 et D10 peut être faite relativement facilement (*voir chapitre 1.32 pour une table de conversion pratique*). Les caractéristiques des Personnages Joueurs et PNJ sont également détaillées d'une façon particulière ; de nouveau, simplicité et uniformité ont été accentuées et une conversion pour votre système de jeu pourra être aisée.
Gardez en mémoire le fait que le Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques est par nature une expérience créative et que le MJ ou le joueur à toute liberté pour incorporer ses propres idées au jeu.
Les points suivants peuvent se révéler être d'une grande aide pour commencer l'utilisation de la région ici décrite :

1. Lisez le module pour avoir une idée de la région ;
2. Relisez les parties consacrées au MJ et convertissez les caractéristiques en celles de votre système de jeu ;
3. Choisissez la période de temps de votre campagne. Si vous choisissez de jouer au début ou à la fin du Troisième Âge ou bien au début du Quatrième Âge, prêtez particulièrement attention au chapitre consacré à cette région " à d'autres époques ". En fait ce chapitre donnera au MJ une idée des implications d'une campagne menée à une autre période que celle choisie ici. L'éditeur a choisi T.A.1600-1700 comme une ère suscitant particulièrement l'intérêt, mais vous pouvez préférer une autre période ;
4. Réunissez toutes les sources que vous jugerez nécessaires ;
5. Recherchez la période que vous avez choisie et faites-en l'ébauche nécessaire en plus du matériel fourni ici ;
6. Convertissez les caractéristiques des PNJ, pièges, armes, sorts et objets en fonction des termes utilisés dans votre jeu. Notez les changements gui doivent être opérés dans le système utilisé afin de conserver à votre campagne la cohésion des Terres du Milieu ;
7. Créez un cadre complet en utilisant de nombreuses cartes détaillées et pour finir une trame créative. De cette façon, vous aurez un monde riche et consistant et les données pour la création vous apporteront une souplesse pour détailler au hasard des régions et des événements.

1.3 Ajustements & adaptations

Quand vous utiliserez ce module avec votre campagne de JRAF, notez avec soin toutes les caractéristiques des PNJ avant de commencer à jouer. Si des ajustements doivent être faits, vous pouvez désirer consulter les lignes de conduites suivantes. Les renseignements fournis sont en termes de pourcentages et ont pour but de donner au lecteur une image relativement claire des forces et faiblesses des individus et créatures concernés. La plupart des systèmes de JRAF font référence aux données, et la conversion sera simple ; rappelez-vous, cependant, qu'il existe des dizaines de règles de Jeu de Rôle et la conversion des caractéristiques donnée ici peut se révéler ennuyeuse ; vous pouvez créer vos propres PNJ à partir du travail ébauché dans ce module.

CONVERSION DES PdC ET DES BONUS

Pour convertir des valeurs de pourcentage dans un système de 1-20, une règle simple est : pour chaque + 5 sur une échelle de 1 à 100, vous avez un + 1 sur un D20. Les valeurs en Points de Coup (PdC) données dans ce module représentent la douleur générale et les traumatismes. Ils recouvrent plus les bleus et les petites coupures que les plaies. Le système des Coups Critiques est utilisé pour couvrir les plaies importantes et les coups mortels. Les Points de Coup infligés ici sont moins importants que dans les systèmes de jeu où la mort survient lorsque les Points de Coup du personnage sont épuisés. Si vous utilisez un système de jeu qui n'utilise pas ce système de Coups Critiques particuliers comme, par exemple, Donjons et Dragons, doublez simplement le nombre de PdC que reçoit le personnage ou divisez par deux les valeurs des PdC trouvées dans ce module.

CONVERSION POUR LES PRINCIPAUX SYSTÈMES DE JRAF

Toutes les caractéristiques et les informations chiffrées utilisées dans ce module sont données sous la forme de jets normaux de dé ou de Jets Sans Limite, sur une base de 1-100. Ils sont conçus pour l'utilisation de dé de pourcentage (D100). Utilisez te tableau ci-dessous pour déterminer les bonus appropriés ou pour convertir les résultats de 1-100 dans une échelle compatible avec les systèmes n'utilisant pas les pourcentages.

1-100 Stat.	Bonus D100 *	Bonus D20	3-18 Stat.	02-12 Stat.
102+	35	7	20+	17+
101	30	6	19	15-16
100	25	5	18	13-14
98-99	20	4	17	12
95-97	15	3	16	—
90-94	10	2	15	11
85-89	5	1	14	10
75-84	5	1	13	9
60-74	0	0	12	8
40-59	0	0	10-11	7
25-39	0	0	9	6
15-24	-5	-1	8	5
10-14	-5	-1	7	4
05-09	-10	-2	6	3
03-04	-15	-3	5	—
2	-20	-4	4	2

** Si approprié, ce bonus varie avec la race.*

CONVERSION DES CARACTÉRISTIQUES

Dix caractéristiques sont employées pour définir chaque personnage détaillé dans ce module. Si vous utilisez une création de personnage avec des caractéristiques différentes et/ou un nombre différent de caractéristiques, suivez les points suivants :

1. Assignez la caractéristique appropriée de votre système de JRAF au terme donné à côté de la caractéristique analogue établie dans ce module. Si vos règles utilisent moins de caractéristiques, vous pouvez faire la moyenne des valeurs des combinaisons de facteurs qui contribuent à la caractéristique de votre système (i.e. dextérité : moyenne entre rapidité et agilité). Si vos règles utilisent plus de caractéristiques pour définir un personnage, vous pouvez utiliser la valeur appropriée pour plus d'une caractéristique "équivalente" (i.e. vous pouvez utiliser la valeur attribuée à la constitution pour, à la fois, l'endurance et la durabilité). Vous trouverez-ci dessous, quelques exemples de termes de caractéristiques équivalents :

FORCE : robustesse, puissance, résistance, vigueur, endurance, conditionnement physique… Il est à noter que la grande majorité des systèmes considèrent la force comme un attribut.

RAPIDITÉ : dextérité, habileté, adresse manuelle, adresse, maniabilité, ruse, esquive, souplesse…

CONSTITUTION : santé, vigueur, endurance, résistance physique, physique, résistance aux dommages…

AUTODISCIPLINE : volonté, alignement, croyance, force ou puissance mentale, concentration, sang-froid, détermination, zèle…

EMPATHIE : capacité émotionnelle, jugement, alignement, sagesse, pouvoir, prouesse magique…

RAISONNEMENT : intelligence, capacité d'apprendre et d'étudier, analyse, rapidité mentale, logique, déduction, esprit, jugement…

MÉMOIRE : intelligence, sagesse, capacité d'information, capacité mentale, rappel, rétention, reconnaissance…

INTUITION : sagesse, chance, talent, capacité de réaction (mentale), déduction, capacité psychique, perspicacité, clairvoyance, inspiration, perception, pressentiment…

PRÉSENCE : charisme, apparence, pondération, résistance à la panique, moral, capacité psychique, sang-froid, vanité, pouvoir de perception, discipline mentale…

2. Convertissez les valeurs des caractéristiques en celles appropriées de votre jeu. Si votre système de JRAF utilise des pourcentages, aucun changement ne sera nécessaire. Si ce n'est pas le cas, servez-vous du tableau de conversion précédent.

CONVERSION DES CAPACITÉS DE COMBAT

Toutes les valeurs de combat sont fondées sur JRTM ou sur Rolemaster. Les règles de conduite suivantes aident également à la conversion.

1. Les bonus de force et de rapidité ont été déterminés en fonction du tableau 1.32 précédent. Notez les caractéristiques que vous utilisez et déterminez les bonus en utilisant les règles de votre système.

2. Les bonus de combats basés sur le niveau sont : +3/niveau pour les guerriers et les larrons, + 2/ niveau pour les voleurs et les guerriers moines et + 1/ niveau pour les bardes, moines et Rôdeurs. Prenez simplement le niveau du PNJ, notez sa classe (ou l'équivalent selon votre système) et déterminez tout bonus offensif (dû au niveau) approprié à votre jeu. Notez que les bonus autres que ceux mentionnés au Type d'Armure sont des bonus "offensifs".

3. Si votre système est basé sur des niveaux de compétence (ou sur d'autres augmentations de compétences), utilisez le bonus offensif indiqué. Vous pouvez avoir à convertir le bonus en une valeur non en pourcentage. Vous pouvez également vous servir du paragraphe 1.37 ci-après.

4. Les Types d'Armure (TA) sont les suivants :

TA Description de l'armure

1 **Peau nue** (ou vêtements normaux/légers)
2 **Robe** : robe longue portée professionnellement par des lanceurs de sort et certains combattants.
3 **Cuir** : peau naturelle de certains animaux, normaux et peu courants (ex. : cerf, chien, loup).
4 **Cuir épais** : peau naturelle de certains animaux, normaux et peu courants (ex. : buffle, éléphant, sanglier).
5 **Pourpoint en cuir** : vêtement en cuir couvrant le buste jusqu'à la ceinture ou jusqu'à mi-cuisses, mais pas les bras.
6 **Veste de cuir** : vêtement en cuir couvrant les bras et le buste jusqu'à mi-cuisses.
7 **Veste de cuir partiellement renforcée** : comme 6, mais, de plus, renforcée soit par du cuir rigide, soit par des renforts en métal cousus dans l'épaisseur.
8 **Veste de cuir renforcée** : comme 7, mais les jambes sont aussi protégées.
9 **Plastron en cuir** : protection en cuir rigide couvrant le torse jusqu'à mi-cuisses et les bras.
10 **Plastron en cuir avec protection** : comme 9, mais, de plus couvrant les avant-bras et les jambes.
11 **Plaques partielles de cuir** : armure en cuir rigide couvrant le corps en entier, et peau de certaines créatures contenant quelques parties plus rigides (ex. : rhinocéros, alligator).
12 **Plaques de cuir** : comme 11, mais le cuir rigide et les parties rigides sont plus dures et/ou plus nombreuses (ex. : tortue, certains dragons, crabes).
13 **Chemise de mailles** : couvre le torse jusqu'à mi-cuisses et les bras.
14 **Chemise de mailles et protection** : comme 13, mais, de plus, les avant-bras et jambes sont couverts.
15 **Cotte de mailles** : couvre la plupart du corps, sous la forme d'une chemise et d'un Pantalon.
16 **Haubert de mailles** : chemise longue de mailles ouverte à la taille devant et derrière pour faciliter le déplacement ; certains dragons peuvent avoir ce type d'Armure.
17 **Plastron en métal** : plastron en métal avec des plaques de métal plus petites couvrant le torse jusqu'à mi-cuisse et les bras.
18 **Plastron en métal avec protection** : comme 17 mais, de plus, les avant-bras et les jambes sont protégés.
19 **Armure partielle de plates** : armure rigide de plates couvrant le corps avec de la cotte de mailles entre les plates aux articulations et aux jambes.
20 **Armure de plates** : armure rigide de plates comme 19, mais avec des plates se chevauchant aux articulations, et armure de plates couvrant les jambes.

Notez la description de l'armure et substituez-la au Type/Classe d'Armure approprié à votre système de JRAF.

5. Les bonus défensifs sont fonction des bonus de rapidité du PNJ tels qu'ils sont notés dans le tableau précédent. Quand le bonus défensif est entre parenthèses, la valeur comprend également un bouclier (un supplément de 20 pour tout bouclier normal non magique, plus la valeur éventuelle de la magie). Dans un tel cas, constatez s'il y a ou non un bouclier, et s'il y en a un, notez son type.

ADAPTATION DES SORTS

Les références des sorts ci-incluses sont sous la forme de "listes", groupements de sorts apparentés. Chaque liste a un thème commun et comporte un sort différent mais apparenté à chaque niveau. Par exemple, la connaissance de la liste Voies du Feu au niveau 10 résulte dans L'acquisition de 10 sorts basés sur le feu, un sort pour chaque niveau de 1 à 10. Que le lanceur de sort puisse efficacement lancer ces sorts est fonction du MJ, du système et du niveau du lanceur ou du degré de compétence.

Les systèmes de JRAF, utilisant des règles comprenant l'apprentissage et le développement des sorts au sein de " collèges" ou selon des méthodes spécialisées, emploient des concepts similaires à ceux utilisés dans ce module. Beaucoup de systèmes, cependant, font que Personnages Joueurs ou PNJ ne doivent apprendre qu'un sort à la fois, souvent sans aucune condition requise pour que le sort soit en rapport avec un passé ou un modèle particulier. Convertir les listes de sorts des PNJ en une contrepartie individuelle sera plus difficile, mais peut se faire en se

servant des règles suivantes :

1. Consultez les listes de sorts et notez les différents noms des groupes. Chaque nom indique quel type de sorts le PNJ a choisi (ex. "Voies du Feu" indique une préférence pour les sorts basés sur le feu).

2. Notez le niveau du PNJ et déterminez le nombre de sorts ou groupe de sorts qu'il aurait dans votre système de jeu. Considérez également le niveau de puissance des sorts auquel le PNJ aurait accès (c'est-à-dire qu'un magicien de niveau 5 pourrait avoir selon vos règles un maximum de 8 sorts -2 sorts de niv.3, 3 sorts de niv.2 et 3 sorts de niv1).

3. Sélectionnez les sorts appropriés de votre jeu pour un lanceur de sort du niveau et de la profession du PNJ, en gardant à l'esprit que les références indiquées dans le module devront être suivies si possible.

NOTE SUR LES NIVEAUX

En se servant du "système de niveaux", un MJ peut trouver que les niveaux de certains personnages les rendent trop puissants dans son monde. Si cela est le cas, multipliez les niveaux donnés par 0,75 ou 0,6 en fonction de la situation. Cela réduira un personnage de niveau 20 soit au niveau 15, soit au niveau 12. Réduisez également les bonus éventuels en conséquence.

BONUS DE COMPÉTENCE

Ils peuvent être obtenus en prenant le niveau du personnage et en calculant le bonus approprié dans le système utilisé. Les bonus d'un PNJ sont basés sur son niveau, sur son arme et/ou sur d'autres objets, sur les caractéristiques appropriées et sur les niveaux de compétence.
Les bonus normaux provenant du développement des compétences s'établissent comme suit :

1. quand le niveau de compétence est de zéro (0), le bonus est en fait un malus de -25, c'est le reflet d'une incompétence fondamentale.
2. un bonus de +5 correspond au niveau de compétence 1 (écart de +30).
3. pour chaque niveau de compétence de 2 à 10, un bonus de +5 supplémentaire est ajouté (par ex., niveau de compétence 7 donne un bonus de + 35).
4. pour chaque niveau de compétence de 11 à 20, le bonus supplémentaire est de +2 (par ex., un niveau de compétence 19 donne +68).
5. pour chaque niveau de 21 à 30, le bonus est de +1 (par ex., le niveau 28 donne +78).
6. un bonus de + 0,5 est ajouté pour chaque niveau de compétence supérieur à 30.

SERRURES ET PIÈGES

Les serrures et pièges de ce module sont décrits en termes de difficultés à crocheter ou à désarmer. Les soustractions sont à effectuer sur les jets de dé représentant les tentatives du personnage pour réussir ces opérations mécaniques. Le facteur de difficulté peut être représenté au niveau d'une colonne spécifique de la table action/manœuvre (i.e. Rolemaster) ou par un malus supplémentaire, ou une modification au jet de dé. Dans tous les cas, les termes sont explicites et permettront au MJ de déterminer si le piège est de difficulté supérieure à la normale, et de combien. Le terme explicite est une relative constante basée sur l'ordre de modification suivant :

Routine +30, *Aisée* +20, *Facile* +10, *Moyenne* +0, *Difficile* -10,
Très difficile -20, *Extrêmement difficile* -30, *Pure folie* -50 et *Absurde* -70.

Un éclairage faible, sa propre condition physique, un certain passage proche, etc. peuvent affecter la modification du jet de dé, mais pas le type de difficulté. Ainsi, un piège peut être "*Très difficile*" à -50, indiquant qu'il est normalement à -20, mais d'autres facteurs (par exemple, l'obscurité) le rendent plus difficile à désarmer. Ces contraintes supplémentaires sont plus faciles à surmonter que la complexité intrinsèque du mécanisme ; cela explique pourquoi il y a une différence avec une chausse-trappe bien éclairée dont la modification de désarmement est "*Pure folie* -50". La modification de "50" associée au piège de difficulté "*Très difficile*" peut facilement, après réflexion, être réduite à "-20", mais pas davantage, à moins de démonter le mécanisme. Nous suggérons qu'un jet de dé modifié dépassant 100 amène une réussite. Les compétences, les caractéristiques, etc., affecteront le malus dû à la difficulté et le jet de dé pour obtenir un résultat.

2.0 INTRODUCTION

2.1 Aperçu

Les centres d'intérêt de cette région dramatique et stratégique se situent au Nord, entre les vastes et fraîches terres d'Eriador et les étendues herbeuses du Calenardhon (Rohan). Avec autant d'histoires à raconteur et à vivre, et autant de diversités culturelles à apprendre, elle constitue un cadre idéal pour l'aventure et l'exploration. Le Pays de Dun est le foyer des féroces et fiers Dunéens (D. "Daen Lintis"), des tribus des hautes terres fréquemment influencées par les serviteurs de Sauron et par Saroumane. Leurs ancêtres Daen ont subi une domination similaire à la fin du Deuxième Âge, et la plupart ont migré hors des terres traditionnelles des Dunéens dans les vallées des Montagnes Blanches (S. "Ered Nimrais"). Ces Hommes de Dun s'installèrent dans tout l'Est d'Eriador, se mêlant aux groupes Eriadoriens plus anciens, mais ils conservèrent leur culture unique dans les contreforts occidentaux du Sud des Monts Brumeux (S. "Hithaeglir"). Avec les Dunéens de cette région, ils ont formé une multitude de territoires tribaux, connue sous le nom de *Pays de Dun* (D. "Dunfearan"). Ce pays englobe les contreforts accidentés qui s'élèvent au Nord de l'ancienne route du Sud (S. "Tiar Hariar") reliant Tharbad en Cardolan aux marchés situés plus à l'Est. La route longe la frontière méridionale du Pays de Dun et traverse vers l'Est le large fossé d'Isen (S. "Bulith Angren") qui sépare les Monts Brumeux au Nord des Montagnes Blanches au Sud. Appelé plus tard la Brèche du Rohan, ce passage entre l'Eriador et le Gondor était le col le plus important de l'Ouest de la Terre du Milieu. Il était autrefois la ligne de démarcation entre les terres dominées par les deux royaumes dúnedain en exil - Arnor et Gondor - et il reste un lien vital pour les peuples libres de l'Ouest. Ainsi, l'importance du Pays de Dun reste significative, malgré la réduction du trafic le long de la grande voie.
Peuple turbulent, les Dunéens sont pour la plupart des bergers et des chasseurs qui gardent jalousement leur indépendance et pillent souvent les terres de leurs parents. Les conflits sont la règle au Pays de Dun, et heureusement pour les peuples voisins, car ces derniers craignent l'unification de ces belliqueux Hommes de Dun. C'est particulièrement vrai pour les Hommes du Calenardhon (Rohan), les plus anciens et les plus grands ennemis des Dunéens. Les habitants de la partie la plus au Sud des Monts Brumeux - les Géants, les Dragons, les Grands Aigles, les Orques et les autres créatures sauvages sont également affectés par la présence des Hommes de Dun. Bien qu'ils vivent à la limite des arbres ou plus en hauteur, ils concentrent invariablement leur attention sur l'Ouest plutôt que sur l'Est, car ils ont élu domicile le long du côté Ouest de la chaîne. Les falaises orientales de l'Hithaeglir s'abaissent brusquement, telles des falaises abruptes, rendant les voyages terrestres vers l'Est extrêmement dangereux. L'accès aux hautes vallées montagneuses est assuré par des sentiers qui partent du Pays de Dun, ce qui donne encore plus de crédit au vieil adage qui dit : "*les Daen n'ont pas de roi, pas de richesse, pas de capital et pas de routes - et pourtant ils ont un bon droit sur le vôtre et le mien*".

2.2 Le Récit des Années

DEUXIÈME ÂGE

1 Le royaume noldorin est établi au Lindon après la chute du Beleriand avec Gil-galad comme roi.

32 L'Île de Númenor émerge des eaux.

600-1200 Les Númenóréens explorent une grande partie de la Terre du Milieu et entrent en contact avec les Daen Coentis des Montagnes Blanches. Des ports sont établis sur le Gwathló par Tar-Aldarion à Lond Daer et (plus tard) à Tharbad.

750 Les Noldor trouvent l'Eregion et construisent Ost-in-Edhil.

1200-1500 Les Númenóréens commencent à construire des forteresses et des havres tout le long de la côte Ouest de la Terre du Milieu. À cette époque, ils commencent à utiliser les grandes forêts du Sud pour la construction de navires.

1300 Sylvebarbe se déplace vers ce qui deviendra la forêt de Fan-

gorn et s'y installe de façon permanente, amenant avec lui de nombreux Ents et Ents-Femmes.

1500 Les Elfes d'Eregion commencent à fabriquer les anneaux de pouvoir sous la direction de Sauron (en tant qu'Annatar).

1600 Sauron fabrique l'Anneau Unique.

1693-1700 Sauron entre en guerre contre les Elfes d'Eregion. La majeure partie de l'Eriador est dévastée par ses armées. Sauron est vaincu par les Númenóréens et les Elfes, et se retire au Mordor.

1800-2251 Les Númenóréens s'étendent en Terre du Milieu. C'est à cette époque que le cercle d'Angrenost (Isengard) est aplani, mais la forteresse sera construite plus tard. Sauron commence à envoyer des émissaires chez les Daen Coentis pour pervertir leur religion et les retourner contre les Númenóréens. Petit à petit, la force des Númenóréens oblige les Daen Coentis à se réfugier dans les vallées les plus reculées des Montagnes Blanches.

2500 Les Ents-Femmes traversent l'Anduin et créent un jardin paradisiaque dans la région qui sera plus tard appelée les *Terres Brunes*. Elles apprennent aux Hommes beaucoup de choses sur l'agriculture.

3315 Les Drúedain se séparent des Daen Coentis en raison de leurs pratiques maléfiques. Ils se sont installés dans les zones profondes et boisées des Montagnes Blanches et de l'Enedhwaith.

3319 La Chute de Númenor et la transformation du monde par Ilúvatar, le rendant sphérique.

3320 Fondation des Royaumes en Exil. Les Daen Coentis prêtent un serment de loyauté à Isildur.

3325-3341 De nombreux Daen Coentis migrent vers le Nord, soit vers le Pays de Dun, soit vers le Rhudaur. Les premiers groupes le font en raison de désaccords au sein des nouvelles religions maléfiques. Les derniers groupes migrent pour échapper à la peur causée par la rupture du serment.

3430 La dernière alliance des Elfes et des Hommes est formée pour affronter Sauron.

3434 Les Daen Coentis sont appelés par l'Alliance ; ils refusent, et attirent ainsi sur eux la malédiction des Briseurs-de-Serment.

3441 Barad-dûr est assiégée et Sauron est détruit. Isildur coupe l'Anneau de Décision du doigt de Sauron et le garde comme sien.

TROISIÈME ÂGE

1 La tour d'Orthanc est construite.

2 Isildur est pris en embuscade et meurt aux Champs d'Iris alors qu'il est en route pour l'Arnor. Ni l'Anneau Unique ni son corps ne sont retrouvés.

250-850 L'Arnor décline progressivement.

250 Le Calenardhon commence à être colonisé le long de la Grande Route Est-Ouest. Les migrations des Dunéens vers le Pays de Dun se ralentissent et les clans se réaffirment. Les Hommes de Dun commencent à s'identifier en tant que Daen Lintis plutôt que par l'ancienne étiquette Daen Coentis.

312 Larach Duhnnan devient un carrefour commercial majeur au Pays de Dun.

500-1400 Le Calenardhon est une province prospère du Gondor.

1000 Sauron se réveille à nouveau, et les Istari sont envoyés en Terre du Milieu pour contrer son retour.

1050 Les Hobbits migrent de la vallée de l'Anduin à travers les Monts Brumeux vers l'Eriador, certains s'installent au Pays de Dun. Le Gondor, à l'apogée de sa puissance, s'étend et construit de nombreuses forteresses frontalières. Sauron réapparaît et se rend à Dol Guldur.

1300-1350 Le Roi-Sorcier fonde Angmar. Le royaume dúnadan du Rhudaur tombe sous son contrôle. Il commence à comploter pour faire sombrer le Nord.

1409-1636 Le Cardolan est envahi et décline lentement. Tharbad devient un refuge pour les voleurs et les contrebandiers. La communication entre le Nord et le Gondor décline.

1432-1447 La Lutte Fratricide déchire le Gondor.

1600 Les hobbits ont acquis un fief en Arthedain et commencent à s'installer dans la Comté.

1630 Beaucoup de Hobbits du Pays de Dun migrent vers la Comté

1636-37 La Grande Peste, un ensemble de maladies et de pestes dévastatrices créé par Sauron, balaie le Rhovanion, le Gondor et l'Eriador. La population du Calenardhon est décimée et le royaume cesse d'avoir une identité distincte. Tharbad est particulièrement touchée et le commerce avec le Nord décline plus rapidement.

1640 La capitale du Gondor est déplacée d'Osgiliath à Minas Anor.

1974-75 Les armées du Roi-Sorcier envahissent l'Arthedain. Le dernier roi d'Arthedain meurt, mais les armées du Roi-Sorcier sont vaincues par les Gondoriens et leurs alliés Eriadoriens. À cette époque, tous les Hobbits ont quitté le Pays de Dun.

1980 Le Roi-Sorcier revient au Mordor et rassemble les Neufs. Le Balrog de la Moria apparaît.

1981 Amroth et Nimrodel sont perdus.

2050 Orthanc est verrouillé et il ne reste plus qu'une petite force gondorienne pour la protéger. Le dernier roi du Gondor meurt sans héritier, et le premier des Intendants gouverne le Gondor.

2063 Début de la Paix Vigilante. Les Dunéens commencent à s'installer plus au Sud du Pays de Dun, à la Marche de l'Ouest (entre le fleuve Isen et la rivière Adorn), réveillant les anciennes querelles entre les peuples et prenant le contrôle de la région.

2460-2510 Les Orientaux Balchoth envahissent le Gondor. Les Éothéod, menés par Eorl le Jeune, viennent en aide au Gondor et reçoivent par l'Intendant Cirion la terre du Calenardhon en récompense. Le serment d'Eorl et la fondation du Rohan suivent.

2710 Les Dunéens prennent le contrôle du cercle d'Orthanc.

2754 Freca, un noble ayant du sang dunéen de la Marche de l'Ouest, est tué par Helm Poing-de-Marteau, neuvième Roi du Rohan et dernier de la Première lignée.

2754-2758 Wulf, le fils de Freca, lève une armée de Dunéens pour marcher contre le Rohan.

2758 Le Long Hiver s'abat sur le pays, les Orientaux envahissent le Rohan de l'autre côté de l'Anduin. Les Haradrim d'Umbar attaquent le Gondor. Voyant sa chance à portée de main, Wulf fait marcher son armée sur le Rohan et bat les Rohirrim aux gués enneigés de l'Isen. Aglarond est renommé après le siège des Rohirrim au Gouffre de Helm et à Dunharrow. Helm et ses fils sont tués.

2759 Fréalaf, neveu de Helm, surprend les Dunéens à Edoras et tue Wulf. Après leur déroute, il est couronné Premier Roi de la seconde lignée du Rohan. Les Dunéens sont aussi chassés d'Isengard, mais pas de la Marche de l'Ouest. Saroumane reçoit les clés d'Orthanc.

2830-2903 Règne de Folcwine au Rohan. Les Rohirrim chassent les Dunéens du Ouestfolde.

2911-2912 Le Rude Hiver frappe l'Eriador et le Rhovanion. Les loups blancs apparaissent en force même jusqu'au Sud du Pays de Dun. Le dégel printanier provoque des inondations, obligeant Tharbad et de nombreuses colonies de Dunéens à être abandonnées.

2941 Le Conseil Blanc chasse Sauron de Dol Guldur.

2953 La dernière réunion du Conseil Blanc. Saroumane commence à constituer ses propres forces (dont de nombreux Dunéens) et revendique Orthanc comme sa propriété. Saroumane commence à envoyer des serviteurs pour fouiller les Champs d'Iris.

3000 Saroumane utilise le Palantír d'Orthanc et se fait piéger par Sauron.

3018-3019 La Guerre de l'Anneau. Les Ents attaquent Isengard. Les Dunéens, alliés de Saroumane, sont vaincus au Gouffre de Helm, mais sont autorisés à rentrer chez eux. L'Anneau Unique est détruit et Sauron est chassé hors du monde. Saroumane meurt et son esprit quitte Endor.

3021 Fin du Troisième Âge.

3.0 LES DUNÉENS

3.1 Histoire

Les *Daen Coentis* (Dn. "Peuple habile") font partie des *Daen* ayant migré vers l'ouest pour venir s'installer dans ce qui deviendra le Gondor. Les Daen y vécurent en paix pendant de nombreux siècles avec leurs cousins éloignés, les *Drúedain* (Du. "Drughu") qui les avaient précédés (la langue des Drughu est très proche de la leur). Ils vivaient dans les contreforts et les vallées des Montagnes Blanches au milieu du Deuxième Âge. Les Daen Coentis sont nés d'une alliance de clans (nommée "Alliance des Coentis") voués au renversement des *Daan Mor* (Dn. "Grand peuple", qui font également partie de la première vague de migration des Daen, et qui sont les seuls parmi les peuples Daen à avoir atteint le Beleriand), mais cependant, au milieu du Deuxième Âge, deux événements se produisirent qui allaient modifier à jamais leur mode de vie. L'un était l'arrivée des Dúnedain de Númenor, l'autre était l'insurrection subtile du Seigneur des Ténèbres. Les colons Dúnedain ont fini par repousser les Daen à l'intérieur des montagnes, les confinant en partie dans les vallées de l'Ered Nimrais et pour certains, jusqu'au Calenardhon. Sauron, sous l'apparence de Shoglic Gobha (Dn. "Serviteur de Gobha le Créateur"), a subverti de nombreux Daen Coentis en promouvant des cultes insidieux enracinés dans la Religion de l'Ombre. Les Daen Coentis étaient de simples chasseurs-cueilleurs qui complétaient leur régime alimentaire en cultivant une petite sélection de plantes. Les artisans extrayaient des montagnes des bijoux et des métaux précieux qu'ils transformaient en outils raffinés et en œuvres d'art aux motifs complexes. Ils étaient réputés pour leur sens artistique, d'où leur nom.

Vivant en bandes, petites unités familiales vaguement associées aux nombreux clans, les Daen se rassemblent rarement en groupes assez importants pour composer une tribu entière. Ils préféraient une société décentralisée qui convenait à leurs territoires fragmentés. Bien que certains chefs de clans se soient disputés le poste de Haut-Chef ou de Roi, il s'agissait d'un titre douteux et toujours contesté. Les tentatives d'un chef de clan d'unir les clans étaient accompagnées de conflits, mais ces derniers étaient de courte durée, souvent sans effusion de sang, car les Daen dans leur ensemble ont clairement montré qu'ils méprisaient l'autorité.

Sans point central, la violence était un moyen courant de régler les différends. Les vols de bétail et les guerres frontalières constantes ont maintenu les Daen Coentis dans un état d'agitation permanent, les empêchant de résister efficacement à l'avancée de la culture Dúnadan. Au final, ces gens fiers et passionnés étaient condamnés à perdre leurs maisons ou à renoncer à leur indépendance.

La religion des Daen, comme leurs croyances politiques, était assez simple, superstitieuse et désunie. Ils vénéraient un certain nombre de dieux vaguement inspirés des Valar, Yavanna et Aulë étant tenus en plus haute estime. Érigeant des temples observatoires mégalithiques sur les sommets nus qui dominaient leurs terres, ils rendaient hommage à ce panthéon diversifié en accord avec le cycle naturel du ciel. Les temples Daen consistaient en une série de pierres dressées disposées en cercles concentriques ou en spirale, motifs que leurs prêtres utilisaient comme d'immenses calendriers et comme appareils de prévision. Au début, les Drúedain (Woses) composaient la majorité de ces prêtres, mais cette relation spéciale s'est rompue lorsque de nombreux Daen Coentis ont commencé à embrasser les voies maléfiques propagées par les enseignements des serviteurs du Seigneur des Ténèbres. Le fossé entre ces deux peuples demeure jusqu'à ce jour. Au fil des années, les Daen Coentis devinrent amis avec les Dúnedain, malgré la menace que représentaient les groupes Númenóréens plus puissants. Pour les groupes Daen des Basses-Terres qui étaient prêts à accepter certaines des coutumes dúnedain, les relations entre les peuples se sont renforcées. Ces Daen adoptèrent des techniques agricoles plus avancées, rejoignirent des tribus et réussirent finalement à élire un Conseil et un Haut-Chef. À la fin du Deuxième Âge, le Haut-Chef de ces Daen Coentis des plaines fit le serment au Roi Elendil de les aider si les Dúnedain avaient besoin d'eux en temps de guerre. Les Daen Coentis des hautes terres n'étaient pas satisfaits de ce pacte, car ils considéraient les Númenóréens plus comme des envahisseurs que comme des voisins. La dissension s'est accrue et s'est nourrie d'elle-même, accentuant la scission entre les deux factions Daen. À la même époque, des changements notables commencèrent à apparaître dans la religion des Daen Coentis, aggravant le problème. L'influence persuasive de Sauron commença à faire des ravages.

Lorsque la dernière Alliance des Hommes et des Elfes fit appel à l'aide des Daen Coentis pour renverser Sauron à la fin du Deuxième Âge, leur Grand Chef refusa et scella ainsi la perte de son peuple. Le serment avait été prêté et ils ne seraient pas libérés tant qu'ils ne l'auraient pas accompli. C'était leur malédiction, mais à l'époque, ils ne réalisaient pas le pouvoir qui se trouvait au cœur de celle-ci.

Les Daen Coentis ont commencé à avoir des problèmes presque immédiatement. Les veines de minerai dans les mines ont commencé à s'épuiser, les fermes sont devenues improductives, le bétail est devenu stérile, les artisans ont oublié des compétences importantes et certaines femmes sont devenues stériles. Mais la conséquence la plus horrible était que les apparitions des Daen Coentis qui mouraient pouvaient être vues errant sans but ou près de leurs sites funéraires.

Après cela, les pensées des Daen Coentis se sont tournées vers la mort, jusqu'à en faire une fixation. De plus en plus, le peuple savant a commencé à inclure des sacrifices dans son culte pour apaiser les dieux. Au fur et à mesure, des groupes de ces adorateurs sacrifiaient occasionnellement des captifs humains dans l'espoir de changer leur destin. Ces familles qui n'étaient pas d'accord avec les changements de religion ont été persécutées et ont quitté la région pour s'installer dans ce qui est aujourd'hui le Pays de Dun. Ce fut le début des migrations qui allaient lentement déplacer la plupart des Daen Coentis vers cette région située à l'Ouest de l'extrémité Sud des Monts Brumeux. Cette région ressemblait beaucoup à leur ancienne patrie dans les Montagnes Blanches, bien que moins productive et fertile.

Au deuxième ou troisième siècle du Troisième Âge, les Daen Coentis n'existaient plus en tant que peuple. La plupart d'entre eux s'étaient déplacés vers le Nord pour échapper à la terreur des morts et à une terre qui leur était désormais hostile. Au cours des trois siècles suivants, pratiquement tous les Daen Coentis restants disparurent ou se déplacèrent vers le Nord, de sorte qu'il ne resta qu'un petit groupe. Les Daen Coentis avaient finalement évolué vers les Daen Lintis, le "peuple savant". D'autres les appelaient les *Dunéens*.

Ceux qui se sont déplacés vers le Nord ont réorganisé leur société sur leur nouvelle terre pour ressembler à celle de l'ancienne. La plupart des clans Daen Coentis les plus puissants ont diminué pendant les années sombres et ont été supplantés par d'autres clans. La région dans laquelle ils se sont installés était largement dépourvue de population, et ce depuis le milieu du Deuxième Âge, lorsque les armées de Sauron ont dévasté la région. Les Dunéens se sont installés dans la région au moment où la terre redevenait fertile au cours de leurs premières années d'occupation. Les seuls autres habitants de la région étaient des groupes isolés de Dúnedain qui s'étaient déplacés au Sud de Tharbad pour acquérir plus de terres ou s'éloigner de leurs ennemis - et les *Beffraen* qui vivent dans les forêts denses le long des rives du Gwathló (voir *JRTM - Les Voleurs de Tharbad*, *chapitre 4.4 pour plus d'informations sur les Beffraen*).

Les clans s'emparèrent de la plupart des terres qui n'étaient pas encore occupées par les Dúnedain, de sorte qu'en l'an T.A.1000, les Hommes de Dun contrôlaient la région au Sud du Glanduin, à l'Est du Gwathló et au Nord de l'Isen. Certains clans s'installèrent dans les basses collines, loin des montagnes, d'une manière qui n'était pas habituelle pour leurs ancêtres, utilisant ainsi les larges plaines qui descendaient jusqu'aux rives du Gwathló. Les clans les plus importants ont établi des possessions à divers endroits, principalement près des montagnes. Beaucoup d'entre elles étaient des structures dúnedain qui avaient été mises en place depuis le Deuxième Âge et qui furent réparées par les Dunéens. Des zones de contrôle définies pour chaque clan furent bientôt établies, non pas par accord verbal mais par consentement inconscient. Des cités et des villages ont également vu le jour au fur et à mesure de leur installation, principalement à proximité des grands fiefs claniques, où les familles se réunissaient pour se protéger mutuellement.

Dans les Montagnes Blanches, les premiers Daen Coentis avaient vécu très isolés (même loin des membres de leur propre clan), mais au Pays de Dun, cette tendance n'est pas aussi prononcée. La migration a tissé des liens forts entre les groupes familiaux. Dans l'ensemble, la société du Pays de Dun est une pâle copie de la culture des Daen Coentis, avec la même religion superstitieuse, les mêmes moyens d'existence et les mêmes règles de vie. Dans les années qui ont suivi la migration, les clans du Pays de Dun ont connu plusieurs bouleversements et réarrangements, mais au cours des 300 dernières années, ces formes sont restées assez constantes.

3.2 Société et Vie quotidienne

Les Hommes de Dun maintiennent une société fondamentalement isolationniste ; les clans tels qu'ils existent en T.A.1640 n'ont que des contacts limités entre eux. Lorsque ces contacts ont lieu, c'est généralement par l'intermédiaire de personnes désignées ou de chefs de clan. Les clans individuels du Pays de Dun sont constitués de 3 à 10 groupes familiaux étendus (appelées "maisons") de 5 à 25 personnes. Certains sont sous le contrôle ou la direction d'autres clans plus importants et politiquement plus stables.

Les chefs des groupes familiaux d'un clan se disputent le poste de chef de clan par des combats non mortels. Une fois qu'un chef de clan est choisi, n'importe quel chef de famille peut contester son droit de régner par le même système. Une période de règne minimale de trois mois suit un chef élu, après quoi il peut être contesté (ce qui arrive rarement). Lorsqu'une contestation a lieu, elle entraîne une période de déstabilisation et donne donc l'occasion à un autre clan de tenter de s'emparer de terres ou de biens. Ainsi, certains des plus grands clans (en particulier ceux des plaines) ont décidé d'utiliser un transfert héréditaire du pouvoir. La loi est appliquée dans les clans par le chef de clan, qui est le juge de tous les criminels. Les guerriers du clan sont chargés de veiller au maintien de la paix dans la région qu'il contrôle.

La vie quotidienne des différentes familles est simple. Les enfants vivent avec leur mère et leur père, et éventuellement leurs grands-parents, jusqu'à ce qu'ils soient en âge de se marier. À ce moment-là, les filles amènent leurs époux à vivre avec leur famille, soit dans la même maison, soit dans des maisons voisines. Les fils s'installent dans la maison de leur épouse et font de même. Les mariages sont arrangés en dehors de la famille et les cousins sont généralement encouragés à ne pas se marier entre eux. La plupart du temps, les mariages sont arrangés par le père, soit avec des familles des maisons voisines du même clan, mais qui ne sont pas étroitement liées, soit avec des familles d'autres clans qui ne sont pas trop éloignées. Dans les grandes cités, les mariages sont souvent arrangés par l'homme et la femme eux-mêmes, à condition que le mariage soit acceptable pour les deux parents. Les mariages sont célébrés par des prêtresses ou des chefs de clans, mais ils sont généralement célébrés en masse afin de prendre en charge tous les mariages en même temps. Ces mariages ont lieu deux fois par an dans le fief du clan. Il n'est pas considéré comme mauvais pour le couple de s'installer avant ; une fois que cela se produit, le mariage est considéré comme officiel et sera imposé par le père et les frères de la fille ou par ses proches parents.

LOGEMENTS

Les familles vivent généralement dans des structures massives et ramassées, sans fenêtres, avec des murs en pierre et des toits à charpente en bois, recouverts de chaume ou de peaux tendues. Ces maisons sont rondes, avec une ouverture conique au centre du toit pour permettre à la fumée des feux de cuisson de s'échapper. Là où l'influence dúnadan a été plus marquée, comme dans les grandes cités par exemple, les bâtiments ont une forme rectangulaire plus conventionnelle. Cette tendance s'étend lentement aux régions plus éloignées. Les fortins de clan sont des structures plus grandes dans lesquelles le clan peut se retirer en cas de problème. Certaines de ces places étaient d'anciens forts des Númenóréens qui occupaient cette région au cours du Deuxième Âge. Construits comme avant-postes lors de l'expansion des possessions Númenóréennes en Terre du Milieu à la fin du milieu du Deuxième Âge, ils étaient de bonne construction et la plupart sont encore en bon état. Certaines ont été abandonnées après que l'Arnor et le Gondor aient vécu des années sombres au début du Troisième Âge, permettant aux Dunéens d'en prendre le contrôle. D'autres ont été construits par les Dunéens, mais ne sont pas comparables aux forts Númenóréens en termes de résistance et d'architecture. Les Dunéens qui y vivent ne semblent pas le remarquer.

Les fortins sont généralement constitués d'un ou deux remblais disposés en anneaux concentriques, avec un mur à l'intérieur des deux. Les murs sont faits de pierre ou de terre compactée et peuvent comporter une palissade en bois qui prolonge le mur jusqu'à une hauteur moyenne de 6m. Ces sections en bois sont soit verticales, avec des passerelles pour les soldats, soit orientées vers l'extérieur avec des extrémités pointues. Parfois, des tours sont placées à intervalles réguliers et sont généralement de construction similaire, c'est-à-dire en pierre ou avec des parties en bois.

L'intérieur de ces fortins comprend la résidence du chef de clan et les résidences pour environ 10 autres familles. Elles sont reliées entre elles pour former un grand complexe, souvent à côté d'une caserne qui abrite une garde permanente et une écurie. Certains sont très grands et sont plutôt considérés comme des forteresses, contenant le village à l'intérieur de leurs murs. Le village situé à l'extérieur du mur de la fortification est entouré d'une digue pour faire office de première défense.

COMMERCE ET ARTISANAT

Les unités familiales, et même le clan tout entier, survivent principalement grâce à la chasse et à la cueillette, deux activités plus faciles dans les hautes collines que dans la plaine. Les habitants des plaines pratiquent davantage l'agriculture et l'élevage que les autres clans. Les clans des collines ont quelques travaux agricoles mais seulement à petite échelle. Le régime alimentaire des Dunéens est donc principalement composé de viande. Le surplus de gibier est séché, fumé ou salé pour le conserver, puis il est souvent gardé dans des entrepôts séparés. Généralement, ces bâtiments sont construits en même temps que les maisons car la nourriture doit être protégée des charognards (de toutes tailles) en hiver.

Les femmes travaillent aussi dur que les hommes, étant en charge de la plupart des travaux agricoles. On apprend aux enfants, dès leur plus jeune âge, à cueillir des baies et des noix, et on leur apprend également quels types de baies sont nuisibles dans la région. À l'âge adulte, les Dunéens connaissent suffisamment bien le terrain accidenté dans lequel ils vivent pour le parcourir les yeux bandés.

Le commerce se fait au sein du clan lui-même, avec peu d'échanges avec l'extérieur. Plusieurs fois par an, chaque famille se rend dans un village voisin ou dans la cité où se trouve le clan. Les jours de marché coïncident généralement avec les rassemblements publics (par exemple, les cérémonies de mariage). Les produits de première nécessité sont échangés contre des produits artisanaux ou des services. L'argent, en tant que tel, est conservé en petites quantités et n'est utilisé que pour acheter des biens à des non-Dunéens. Les Dunéens sont assez xénophobes, mais ils achèteront ou échangeront des objets avec des non-Dunéens si le prix est correct. D'un autre côté, ils n'inviteront pas un marchand étranger à venir boire de l'hydromel chez eux. Plusieurs clans des hautes terres comptent un certain nombre de personnes qui piègent les animaux et vendent leur fourrure à un bon prix au Pays de Dun mais peut être vendue dix fois plus cher dans les grandes cités du Sud. Le troc est une question de fierté pour tous les Dunéens, qui aiment marchander pendant des heures.

Les artisans Dunéens font soit partie de la famille, soit se trouvent dans les cités de la région où ils ont des boutiques. Un fortin de clan a généralement un grand village à proximité qui fait vivre la plupart des artisans locaux. Tout ce qui ne peut être fabriqué localement peut généralement être acheté auprès des marchands ambulants, parfois à des prix exorbitants. Les artisans, en particulier les forgerons qui fabriquent des armes et des armures, sont très respectés dans la plupart des tribus et servent souvent de conseillers aux chefs de clan. Cela vient du respect de leurs ancêtres (les Daen Coentis) pour l'artisanat, qu'ils considéraient comme un don des dieux. Depuis lors, les artisans ont perdu la plupart des compétences raffinées que les Daen Coentis utilisaient, mais ils sont toujours tenus en haute estime par le peuple.

RELIGION

La plupart des Dunéens sont plus superstitieux que religieux, étant dévoués au service d'un groupe de divinités mesquines vaguement décrites et nécessitant des rituels complexes. Ces divinités ont leurs racines dans les anciens dieux des Daen Coentis et sont basées sur les Valar, mais elles ont été déformées en de plus petites entités qui représentent les quatre éléments, le soleil et la lune. La plupart des rituels exigent d'apaiser les dieux par des sacrifices, qui ont généralement lieu aux solstices et aux équinoxes. Les phénomènes naturels sont considérés par les Dunéens comme les actions d'un dieu courroucé, et deviennent le sujet d'une grande crainte pour eux. Au cours des derniers siècles avant T.A.1640, la nature superstitieuse de ce peuple a été exploitée par l'un des serviteurs de Sauron : Maben, le grand prêtre du Temple de la Justice.

STRUCTURE MILITAIRE

La structure militaire des clans est très peu organisée. Les seuls soldats permanents sont les jeunes hommes de la famille élargie du chef de clan et de ses serviteurs. En cas de menace, quiconque peut manier une arme se joint à la défense, y compris les femmes (souvent plus vicieuses au combat que les hommes). Les attaques ouvertes sont rares, mais ils harcèlent les ennemis par des raids rapides destinés à faire fuir le bétail, à piétiner les cultures et à effrayer les adversaires. Si une guerre ouverte est déclarée entre les clans, ils se rencontrent généralement en conflit ouvert sur les flancs de collines dénudées. Ils s'invectivent, hurlent des calomnies sur leurs ennemis, tout en se galvanisant des anciens actes héroïques de leur clan. Cet assaut verbal peut parfois durer des heures avant que la bataille proprement dite ne soit engagée.

Les hommes Dunéens apprennent à se battre lorsqu'ils sont jeunes, mais l'entraînement est informel et effectué par les pères ou les oncles. Généralement, les armes avec lesquelles on leur apprend à se battre sont la hache et l'arc court.

Les clans ne considèrent pas l'arc comme étant une arme de guerre mais uniquement pour la chasse. Pour le combat, ils utilisent plutôt le javelot. Les clans des plaines sont de meilleurs cavaliers et utilisent des lances soit depuis leur monture soit depuis leurs chars légers à deux roues. On trouve des épées de bonne qualité chez les chefs de famille et les chefs de clan. D'autres possèdent des épées, mais elles sont parfois de si mauvaise facture que la lame doit être redressée après quelques coups pour que l'arme soit à nouveau fonctionnelle. Au combat, les Dunéens ne sont dépassés dans leur ardeur que par les Nains ; ils deviennent parfois fous, attaquant encore et encore et prenant rarement des mesures défensives (un spectacle assez effrayant). L'armure portée par les Dunéens se limite à du cuir dans la plupart des cas. Très peu possèdent des cottes de maille. Cependant, les Hommes de Dun préfèrent les armures légères ou l'absence d'armure. Les garnisons permanentes de certains clans iront au combat complètement nus car ils croient que les dieux les protégeront. Cette combinaison de violence verbale, de rage et de manipulation psychologique fait des Dunéens des guerriers redoutables, sans peur.

APPARENCE PHYSIQUE

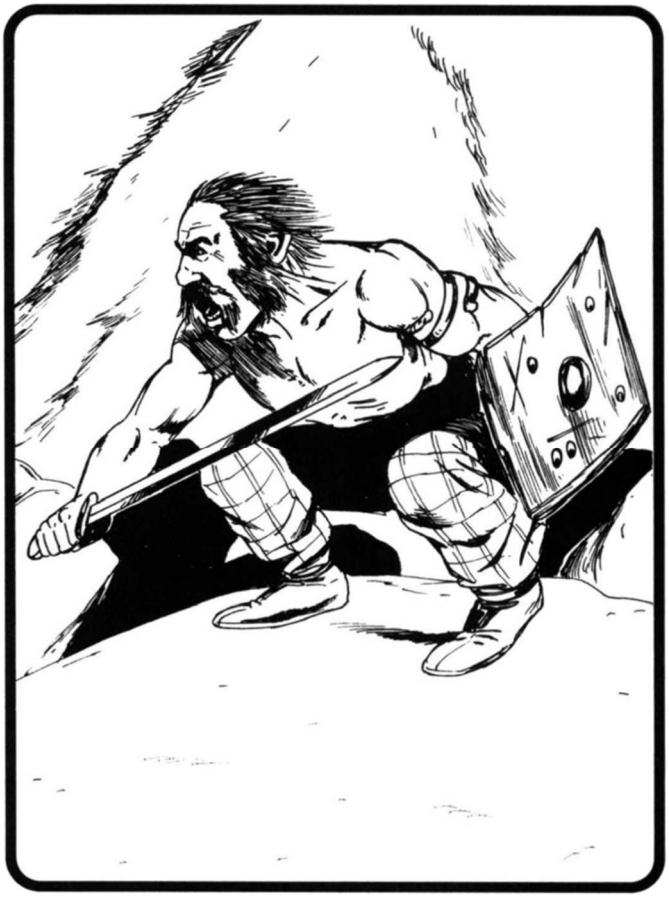
Les Dunéens sont de forte corpulence, mais en aucun cas en surpoids. Ceux qui le sont dans ce cas sont méprisées et les guerriers qui prennent du poids sont mis au régime par leurs camarades jusqu'à ce qu'ils perdent leur excès. Les hommes mesurent entre 1,73m et 1,93m et les femmes mesurent en moyenne 1,68m. Ils ont le teint rougeâtre mais lisse, les yeux et les cheveux foncés, et peu de poils sur le corps. Il y a quelques clans qui ont des personnes aux cheveux clairs ou roux avec des yeux bleus ou verts. Les cheveux sont très importants pour les Dunéens, qui les gardent toujours bien soignés. Pour les Dunéennes, cela signifie généralement de longues mèches ramenées en arrière par des tresses ou des crochets. Les hommes bien soignés portent des tresses simples ou de nombreuses petites tresses, tandis que les jeunes hommes et les guerriers utilisent un bain de chaux qui blanchit les cheveux. Loin du cuir chevelu, le lait de chaux fait coller les cheveux ensemble et les rend rigides. Ce mélange est généralement appliqué sur les cheveux pour qu'ils se dressent comme un faisceau de lances sur la tête. Les hommes portent généralement une barbe longue, taillée et fournie ou de longues moustaches qui recouvrent complètement la lèvre supérieure et dépassent de la bouche sous le menton de chaque côté.

Pour l'habillement, les hommes préfèrent les culottes (ou jupes courtes) et les vestes ou tuniques courtes. Par-dessus, un long manteau et un chapeau en fourrure ou en tissu lourd peuvent être ajoutés par temps froid. Les femmes portent des vestes et des robes en tissu long ou des jupes longues et plissées. Les manteaux sont portés pendant les mois les plus froids. Toutes les étoffes et tous les vêtements des Dunéens sont fabriqués avec des motifs aux couleurs vives et des couvertures. La plupart sont fabriqués à partir de laine de mouton, mais d'autres tissus peuvent être acquis auprès des commerçants. Les couleurs des vêtements d'un Dunéen indiquent son clan, car certaines couleurs sont le symbole des lignées familiales.

Les femmes, bien qu'ayant généralement de gros os, sont très jolies et très fortes. Les hommes Dunéens sont bien proportionnés et musclés, avec des fronts larges et des mâchoires bien définies. Dans l'ensemble, les Dunéens sont un peuple fort et beau, décrit par les observateurs extérieurs comme étant "rustiquement beau".

TRADITION ORALE

Bien que les Dunéens soient xénophobes et isolationnistes, ils possèdent également un riche patrimoine oral. Aux yeux des Dunéens, tous les guerriers ne sont pas complets s'ils ne peuvent pas s'exprimer correctement et tenir leur rang dans une joute verbale. Les orateurs particulièrement doués sont respectés autant, sinon plus, que les grands guerriers. Les bardes qui conservent l'histoire du peuple attirent les foules partout où ils vont. Toute l'histoire des Dunéens est conservée de cette façon car peu de gens savent lire et écrire. Les personnes qui s'avèrent être de mauvais orateurs ne sont pas tolérées, et seront bombardées de nourriture ou ridiculisées et harcelées jusqu'à leur départ. Cet accent mis sur l'oraison et les joutes verbales peut prendre les autres au dépourvu et les mettre dans des situations difficiles, car les Dunéens ne sont pas très tolérants envers les étrangers.



4.0 LE SUD DES MONTS BRUMEUX

La chaîne de montagnes au sommet nuageux connue sous le nom de Monts Brumeux est probablement la barrière la plus redoutable à franchir de toute la Terre du Milieu. Cette chaîne de 1126km de long possède des sommets d'une hauteur moyenne de 3000 à 3650m et est recouverte de neige toute l'année. Ces montagnes ont été formées par Morgoth avant l'arrivée des Elfes pour servir de barrière à la chevauchée de la Vala Oromë à travers la Terre du Milieu. Elles sont jeunes comparées à d'autres chaînes de montagnes et ont généralement des sommets très dentelés. Au cours des trois derniers âges, les montagnes se sont quelque peu altérées, mais la netteté des pics a peu changé. Les montagnes atteignent leur hauteur maximale vers le milieu de la chaîne, au niveau des trois pics de Celebdil (S. "Pic d'argent"), Caradhras (S. "Rubicorne") et Fanuidhol (S. "Tête nuageuse"). Au Sud de ces pics, la chaîne de montagnes diminue en hauteur moyenne jusqu'à l'extrémité Sud, où les pics sont très hauts. Methedras (S. "Dernier Pic") est une montagne très large qui couronne la chaîne à une hauteur de 4873m. Sur la partie Sud, le côté Ouest de la chaîne diminue lentement en hauteur dans une série de plateaux et de collines brisées jusqu'à ce qu'il atteigne les plaines du bassin du Gwathló. Le côté Est, par contre, descend abruptement jusqu'à la plaine d'Anduin, qui est relativement plate. Les types de roches de cette partie inférieure de la chaîne sont très diversifiés. Si le Nord de la chaîne est connu pour ses vastes complexes de cavernes (en raison de ses dépôts de calcaire), les mêmes caractéristiques existent au Sud dans des proportions moindres. Les bases de la plupart des montagnes volcaniques du Sud sont cristallines, ce qui signifie que les mines de la région (comme celles de la Moria) possèdent de riches filons de pierres précieuses et de métaux précieux ainsi que de fer et de cuivre. Les vallées et les pics supérieurs des Monts Brumeux sont assez rocheux et sujets aux avalanches. Bien que les montagnes soient praticables pour ceux qui connaissent le chemin, peu de gens utilisent cette route en raison de son inaccessibilité et du danger inhérent à ces montagnes. Plus haut, au-dessus de la ligne des neiges permanentes (3500m), il y a des glaciers et d'importantes accumulations de neige. Celles-ci précipitent des avalanches occasionnelles qui dévalent les flancs de la montagne, ensevelissant tout ce qui se trouve sur leur passage sous 3 à 10m de neige.

Les ruisseaux de montagne, alimentés par la fonte des neiges, sont courants dans toute la région. Ils se jettent dans le Nimrodel, le Limlaith et l'Entaluve à l'Est, et dans le Glanduin, le Gwathló et l'Isen à l'Ouest. Ces eaux pures sont très froides, mais à des altitudes plus basses, elles sont bien pourvues en poissons (un aliment de base des ours). Les autres sources d'eau de la région comprennent de nombreux petits lacs et d'étangs emprisonnés dans les vallées montagneuses, généralement recouvertes de glace en hiver et pouvant constituer des lieux de baignade revigorants.

4.1 Climat

Le climat du Sud des Monts Brumeux est un peu plus doux que celui de la partie Nord de la chaîne. Dans l'ensemble, ils suivent le même schéma : les hivers sont très froids (à vous glacer le sang en haute altitude) et les étés sont doux à chauds. Le printemps et l'automne sont soudains et de courte durée.

Les conditions météorologiques dans ces montagnes dépendent des masses d'air conflictuelles qui convergent au-dessus de la frontière occidentale des Monts Brumeux. Les vents chauds de la Grande Mer au Sud et à l'Ouest rencontrent violemment l'air plus frais qui suit les montagnes depuis le Nord. Cette rencontre des masses d'air peut donner lieu à des orages très soudains et à des pluies battantes ou à de la neige pendant les mois les plus froids et à des altitudes plus élevées. Dans l'ensemble, ces tempêtes ne sont pas aussi violentes que celles du Nord car le gradient de température n'est pas aussi important (l'air plus froid du Nord a le temps de se réchauffer avant d'atteindre cette latitude). Les seules fois où les tempêtes atteignent une fureur sauvage sont à la fin de l'été et au début de l'automne, pendant la saison des ouragans.

TABLE MÉTÉOROLOGIQUE DU PAYS DE DUN

	Mois	Plaine du Gwaithó	Hautes-Terres	Les Monts Brumeux
1.	Narwain	-1,1 — 10	-3,9 — 7,2	-9,4 — -1,1
	(hiver)	Modéré	Modéré	Lourd
2.	Ninui	-3,9 — 7,2	-6,7 — 4,4	-9,4 — -1,1
	(hiver)	Modéré	Lourd	Très lourd
3.	Gwaeron	-1,1 — 10	-3,9 — 4,4	-9,4 — -1,1
	(hiver)	Modéré	Lourd	Très lourd
4.	Gwirith	1,7 — 12,8	-1,1 — 7,2	-6,7 — 1,7
	(printemps)	Modéré	Modéré	Lourd
5.	Lothron	4,4 — 12,8	4,4 — 10	-3,9 — 4,4
	(printemps)	Lourd	Lourd	Lourd
6.	Nórui	7,2 — 15,6	7,2 — 15,6	-3,9 — 7,2
	(printemps)	Modéré	Modéré	Modéré
- Loende (jour de transition : Milieu de l'année) -				
- enderi (3 jours intermédiaires) -				
7.	Cerveth	12,8 — 23,9	12,8 — 21,1	-1,1 — 10
	(été)	Modéré	Modéré	Modéré
8.	Urui	15,6 — 26,7	15,6 — 23,9	4,4 — 15,6
	(été)	Sec	Modéré	Modéré
9.	Ivanneth	18,3 — 26,7	18,3 — 23,9	7,2 — 18,3
	(été)	Sec	Sec	Sec
10.	Narbeleth	15,6 — 23,9	12,8 — 21,1	4,4 — 15,6
	(automne)	Modéré	Modéré	Modéré
11.	Hithui	10 — 15,6	7,2 — 18,3	1,7 — 10
	(automne)	Modéré	Lourd	Lourd
12.	Girithron	4,4 — 12,8	1,7 — 12,8	-3,9 — 4,4
	(automne)	Modéré	Lourd	Modéré
- Mettare (jour de transition: fin de l'année) -				

Température *: Les degrés sont exprimés en Celsius. Notez que la plupart des peuples ne décrivent pas la température de manière aussi précise ; ils la décrivent simplement comme* froide, fraîche, tiède *ou* chaude. *La température en montagne fait référence aux régions habitables situées entre 300 et 1000m au-dessus du niveau de la mer. Pour calculer la température à des altitudes plus élevées, il faut soustraire 1 degré pour chaque tranche de 100m de plus au-dessus du niveau de la mer.*

Précipitations *: Très sèches = moins de 2,5cm ; sèches = 2,5 à 5cm ; modérées = 5 à 7,5cm ; fortes = 10 à 12,5cm; très fortes = plus de 12,5cm.*

4.2 Flore

La forêt de Fangorn s'étend du côté oriental du Sud des Monts Brumeux à cette latitude. Ici, les flancs de montagne les plus élevés et les vallées sont bordés de forêts de conifères, avec plus de feuillus au fur et à mesure que l'on descend la pente. Au-dessus de la limite des arbres, les voyageurs ne trouvent que de petits buissons, du lichen et quelques herbes courtes. Une fois ces éléments disparus, la pente devient stérile et rocheuse ; seules quelques plantes persistent dans le froid. La ligne d'arbres de cette extrémité de la chaîne de montagnes est sensiblement plus élevée en altitude (2750 - 2900m selon l'endroit) que celle des montagnes qui dominent les Fourrés des Trolls (1220 – 1520m). Ceci est dû aux différences de températures annuelles moyennes à ces hauteurs (et plus particulièrement à l'influence du Roi-Sorcier d'Angmar sur le climat de la région).

En outre, la limite des arbres dans le Sud est plus élevée car la terre végétale de la région est plus riche. En raison de la nature volcanique de la région, plusieurs herbes recherchées poussent à des altitudes plus élevées.

4.3 Faune

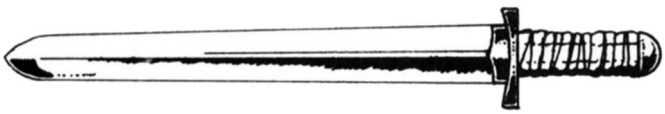
Le Sud des Monts Brumeux regorge de vie animale. Les ruisseaux de montagne contiennent de nombreuses variétés de poissons. Les forêts sont habitées par une multitude d'espèces de petits animaux, notamment des lapins, des rats musqués, des ratons laveurs, des écureuils et bien d'autres. Les castors sont courants sur le versant Ouest des montagnes. Leurs barrages sont construits sur les petits cours d'eau dans les vallées des montagnes et élargissent l'écosystème de la région, rendant la terre plus fertile. Des animaux plus grands habitent également cette région. Les pentes les plus élevées sont peuplées de chèvres de montagne et de moutons à cornes, ainsi que d'un bovin de

montagne à poils longs appelé Calluks par les habitants. Les prédateurs de ces montagnes ne sont pas non plus sans représentation. Des ours de toutes sortes parcourent la région au printemps, en été et en automne, et hibernent dans des grottes pendant l'hiver. On peut également observer des loups dans les zones de basse altitude des montagnes. La plupart du temps, il s'agit de loups gris qui n'attaquent pas les hommes, sauf s'ils sont très affamés ou provoqués. Ce n'est que dans les repaires des Orques et des Trolls de la région que l'on trouve les Loups et les Ouargues les plus vicieux. Certains des animaux les plus inhabituels de la région sont énumérés ci-dessous.

Chauve-souris vampire géante : Les Monts Brumeux abritent une chauve-souris unique et particulièrement nuisible : la chauve-souris vampire géante, une sombre monstruosité de 30cm ou plus d'envergure, qui se perche parmi ses semblables de moindre importance mais qui chasse en essaim. Les chauves-souris vampires géantes sont connues pour accompagner les armées Orques à la guerre dans des nuées sinistres, se fixant sans distinction sur les blessés et les morts qui offrent une source facile de sang frais. En lieu et place de cette source, les chauves-souris peuvent attaquer les humains dans les régions sauvages la nuit, s'accrochant avec leurs dents et leurs griffes et se régalant du sang de leur victime. Comme elles attaquent en essaim, elles peuvent être jusqu'à 25 à s'attaquer à une seule personne. Il est très difficile de se défendre contre ce genre d'attaques, car dès qu'une chauve-souris est abattue, une autre prend sa place. Les montagnards Dunéens, lorsqu'ils se trouvent dans les montagnes la nuit, frottent leur chair exposée avec la feuille de la plante Megillios. Les chauves-souris vampires peuvent encore attaquer, mais l'odeur du jus de ces plantes est évidemment très désagréable pour elles et le goût semble les faire fuir. L'un des effets secondaires de ce jus est qu'en le frottant sur la peau, celle-ci devient très sensible au toucher jusqu'à ce qu'elle soit lavée.

Ours Bleus : Les ours bleus sont rares, reclus, et se trouvent le plus souvent dans les Montagnes Blanches. Les ours bleus sont uniques dans la mesure où ils sont en partie dotés de conscience et possèdent un sens inné (similaire à un sort de Présence en continu) qui leur permet de percevoir toutes les créatures vivantes autour d'eux dans un rayon de 15m, quels que soient les obstacles ou la privation sensorielle. Les ours bleus semblent être de nature sinistre pour certains, car ils semblent chercher à tuer des Hommes de temps en temps. Bien que cela puisse être le cas, il se peut aussi que leur intelligence accrue leur permette de réaliser que l'Homme est une menace pour leur survie. Ils sont très territoriaux et attaquent les intrus à moins que le groupe soit trop fort, auquel cas ils traqueront les intrus et les attaqueront individuellement.

Léopard des neiges : Ce prédateur de haute altitude vit des troupeaux de chèvres de montagne, de cerfs, de mouflons et de Calluks. Le félin mesure généralement 1,5m de long et peut peser jusqu'à 125kg. Son pelage est presque entièrement blanc en hiver, avec des taches circulaires grises éparpillées un peu partout. Pendant les mois plus chauds, il devient plus grisâtre. Ce camouflage fait de cet animal un chasseur extrêmement efficace. Les léopards sont très puissants et peuvent facilement abattre de grandes chèvres de montagne. Les calluks sont également des proies assez faciles pour eux mais prennent plus de temps en raison de leur taille. Les pattes de ces animaux sont particulièrement grandes (au point d'être disproportionnées), ce qui leur permet de se déplacer sur la neige avec peu d'effort ; elles permettent également tendance à tuer leurs proies. Ils interagissent rarement avec les autres prédateurs de la montagne. S'il ne s'agit pas de tuer, ils s'éloignent généralement des ours et des loups. Leur pelage est considéré comme étant de grande valeur par les Hommes de Dun, mais seulement s'ils le prennent en combat singulier, et leurs griffes, qui peuvent atteindre 6,5cm de long, sont utilisées comme bijoux par les clans. Cet animal est très difficile à chasser ou à défendre ; il est totalement silencieux et attaque en embuscade.



5.0 LE PAYS DE DUN

La région appelée le Pays de Dun est topographiquement très similaire à la terre au Nord appelée Rhudaur. Elle peut être divisée en deux régions géographiques : les Hautes-Terres à l'Est, contre les montagnes, et les Plaines à l'Ouest, près du Gwathló.

Les Hautes-Terres soutenus par les Monts Brumeux s'élèvent et s'abaissent en collines et en crêtes, qui peuvent atteindre des hauteurs de 400m plus près des montagnes. Ces collines sont plus ordonnées que celles des Fourrés des Trolls et des Landes d'Etten au Nord du Rhudaur. Elles forment des crêtes assez régulières, avec quelques falaises et ravins disséminés dans le paysage. Au fur et à mesure que l'on avance vers l'Ouest, ces collines commencent à s'aplanir, créant de grandes buttes à sommet plat (de type mesa) dans certaines zones (avec des collines ayant de longs sommets plats et des côtés abrupts). Ces collines diminuent en taille à mesure que l'on se déplace vers l'Ouest jusqu'à ce qu'elles commencent à se fondre en de longs plateaux en escalier qui descendent lentement vers les plaines sur une distance de 80km. C'est sur ces plateaux que la grande Vieille Route du Sud passe par le Pays de Dun. Plus à l'Ouest, ces plateaux se transforment en collines basses et ondulantes qui s'égalisent lentement pour former les plaines qui constituent le large bassin du Gwathló.

5.1 Climat

Le climat du Pays de Dun est similaire à celui du Nord, mais beaucoup plus doux. Dans les Hautes-Terres, les hivers sont froids et humides avec des chutes de neige régulières et abondantes qui commencent à la fin de l'automne et se poursuivent souvent jusqu'au début du printemps. À cette période, lorsque les neiges des montagnes fondent, des crues soudaines peuvent transformer de petits ruisseaux en torrents déchaînés. Des brouillards se produisent également au printemps en raison de l'humidité accrue de l'air. Ces brouillards peuvent être très épais et réduire la visibilité à moins de 3m. Les premiers mois d'été sont les plus agréables dans les Hautes-Terres, avec des journées chaudes, des nuits agréablement fraîches et seulement quelques pluies légères occasionnelles. Cependant, lorsque l'été se termine, l'activité accrue des tempêtes au large des côtes du Sud et de l'Ouest rend le tableau météorologique plus violent, avec des orages massifs et des brouillards denses couvrant la région. À l'automne, ces orages se calment généralement, mais les températures plus froides peuvent les transformer en grésil ou en grêle.

Le climat du bassin des Plaines et du Gwathló ressemble à celui des Hautes-Terres, mais il est moins rigoureux et plus chaud. Les mois d'hiver couvrent la région de neige, mais des fontes se produisent souvent entre les chutes de neige. Au printemps, les pluies couplées à l'augmentation du bassin versant des montagnes arrosent la terre, et les zones proches du Gwathló deviennent assez marécageuses. Pendant les premiers mois de l'été, les températures sont chaudes, mais l'humidité est très élevée et la terre s'assèche quelque peu. Au fur et à mesure que l'été avance, le temps devient assez beau et se maintient sur toute la période. En automne, dans les Basses-Terres, les orages se produisent comme dans les Hautes-Terres. Ils sont généralement moins violents car ils sont plus éloignés de leur source. Les brouillards sont également fréquents et couvrent la terre en couches très proches du sol, si proches parfois qu'une personne se tenant dans les plaines ouvertes peut être entourée de brouillard jusqu'aux genoux et avoir un ciel clair à des mètres au-dessus d'elle.

5.2 Flore

Le Pays de Dun était autrefois recouvert d'une partie d'une vaste forêt, comme presque toute la Terre du Milieu. Au Deuxième Âge, cette terre fut rendue pratiquement dépourvue d'arbres par les grandes expéditions des Númenóréens et la dévastation causée par le passage des armées de Sauron en Eriador. Seules quelques forêts isolées dans les Hautes-Terres ont survécu. Aujourd'hui, les Hautes-Terres sont couvertes de forêts de de petite taille, sauf là où elles rencontrent les quelques parcelles existantes de forêts plus anciennes. Il existe également des peuplements d'arbres à feuilles larges. Des broussailles basses et des ronces poussent en masse dans certaines vallées, formant des fourrés infranchissables. Au sommet des collines

sans arbres, la bruyère, les chardons et d'autres plantes basses prospèrent. Les Basses-Terres et le bassin du Gwathló sont encore presque dépourvus de toute vie végétale importante, avec seulement un peu d'arbres occasionnels dans les plaines ouvertes. On trouve davantage d'arbres près des établissements humains où ils ont été cultivés. La quasi-totalité de cette zone est couverte d'une sorte d'herbe courte de couleur vert clair à bleu-verdâtre au printemps et en été. Elle vire au brun-jaune à l'approche de l'automne et de l'hiver.
Dans les zones marécageuses le long du Gwathló, de nombreux types de plantes poussent : les roseaux et les quenouilles sont courants. Dans les zones d'eau plus ouvertes, les nénuphars abondent, rendant la navigation de ces petits cours d'eau quelque peu difficile. C'est de ces zones marécageuses que proviennent plusieurs des herbes les plus utilisées en Terre du Milieu. Ces herbes particulières et d'autres plantes d'intérêt spécial sont notées ci-dessous.

Avhail : les avhails sont des fruits sucrés et jaunâtres qui poussent à l'état sauvage sur des buissons dans le bassin du Gwathló. Ils ressemblent à des cerises et ont un goût similaire à celui du porto. Le fruit est mûr cinq mois par an, peut être mangé sans préparation et se conserve bien. Les Dunéens le considèrent comme un remède inégalé contre la gueule de bois, mais il est aussi l'ingrédient principal de l'une de leurs boissons fermentées préférées, la Biotaille. Quelques tentatives de culture ont été relativement infructueuses et ont donné des fruits amers plus petits que ceux produits par les arbustes sauvages.
Eorna : cette céréale rustique est assez forte pour être cultivée en hiver. Elle ressemble beaucoup à l'orge par nature et c'est l'une des rares cultures que les Dunéens cultivent en grande quantité.
Feduilas : la Feduilas est également une herbe toxique que l'on trouve dans la région et dont on abuse, bien que moins que les autres. Cette fleur est connue pour son effet relaxant qui permet à son utilisateur de résister aux attaques de Mentalisme et d'Essence à +20 pendant 1 à 5 heures. Cependant, l'Agilité et la Rapidité sont réduites de 10 chacune pendant cette période.
Gort : le gort est une autre herbe locale qui pousse dans ou autour des zones marécageuses. On la trouve sous la forme de la feuille d'un petit buisson au bord de l'eau. Le gort est un stimulant euphorique/ hallucinogène qui augmente la Présence de l'utilisateur pendant 2 heures, après quoi il est à -50 pendant 1 à 10 heures. Pour consommer cette drogue, il faut écraser les feuilles et les inhaler. Cette drogue existe également sous une forme purifiée qui se présente sous la forme d'une poudre jaunâtre que l'on peut renifler, un peu comme du tabac à priser, et qui est plus facile à transporter et à dissimuler. Les Beffraen sont à l'origine de l'utilisation de cette herbe. Elle est utilisée dans les cérémonies au cours desquelles ils choisissent leurs chefs.
Kirtir : le Kirtir se trouve sous la forme du bourgeon d'une plante épineuse qui se ramifie au sol et possède des feuilles épaisses remplies de liquide. Il pousse dans les zones sablonneuses près du Gwathló. L'effet de ces bourgeons, lorsqu'ils sont ingérés, est celui d'un puissant stimulant., Une fois utilisée, la Rapidité de l'utilisateur est augmentée de 10 pendant 1 heure, mais l'Agilité est diminuée de 5 (les statistiques supérieures à 102 sont traitées comme 102 avec un bonus de statistiques supplémentaire de +1 pour chaque point au-dessus de 102). Une fois l'heure écoulée, le bonus de Constitution de l'utilisateur sera modifié de - 30 pendant 1 à 10 heures et l'utilisateur sera complètement épuisé. Cette drogue peut également provoquer une perte de poids sans les effets secondaires drastiques si elle est utilisée à petites doses. Elle est d'ailleurs utilisée par certains des Hommes de Dun les plus grassouillets pour éviter d'être ridiculisés par les membres de leur clan. Cette pratique a entraîné des dommages chez certains individus en cas de surdose, qui peut provoquer des hallucinations, des troubles mentaux, des crises et la mort.
Phalacus : une autre plante que l'on trouve dans la région et qui a des effets similaires à ceux des drogues est le Phacalus, qui était également utilisé à l'origine par les Beffraen dans leurs cérémonies. Cette racine ne se trouve que dans les régions marécageuses de la rive Sud du Gwathló. Pour ressentir l'effet de la drogue, la racine doit être séchée au soleil pendant au moins une semaine et avalée entièrement, sinon la racine n'a aucun effet. À l'origine, cette plante était utilisée pour arrêter les saignements lorsqu'elle était appliquée sur la plaie (ce qu'elle fait efficacement). Plus tard, on a découvert que la racine avait des effets différents lorsqu'elle était consommée : cela augmente la Présence, l'Intuition et l'Intelligence de l'utilisateur (Présence, Raisonnement, Intuition, Empathie et Mémoire dans *RM*) de 1 point de façon permanente (sans dépasser 102). Cependant, à chaque dose, il y a 35% de chances que l'utilisateur ait une réaction négative à l'herbe. Ces réactions négatives sont de deux types, avec une chance sur deux de se produire : Le premier type de réaction négative est l'effet toxique de l'herbe, qui est complètement indépendant de la quantité d'herbe ingérée par l'utilisateur. Cet effet toxique plonge immédiatement l'utilisateur malchanceux dans un coma durant 4 jours. À son réveil, l'utilisateur aura une Présence, une Intuition et une Intelligence (Présence, Raisonnement, Intuition, Empathie et Mémoire dans *RM*) inférieures de 15 points à celles qu'il avait avant la dose. Jusqu'à la moitié de ces points perdus (arrondis au supérieur) peuvent être regagnés par la magie et les soins, mais pas plus. Le deuxième type de réaction négative est une réaction allergique, car cette plante est manifestement très irritante pour l'organisme (dans tous ces cas, il n'y a pas d'augmentation de Stat). Cette réaction allergique peut se présenter sous plusieurs formes. Un jet de résistance contre un poison de 17ème niveau est nécessaire ; si le jet est réussi, l'utilisateur n'aura qu'une éruption cutanée mineure. Si l'utilisateur rate son jet entre 1 et 24, de multiples cloques se forment sur les coudes, les genoux et dans la région de l'aine, ce qui oblige l'utilisateur à rester immobilisé pendant au moins 10 jours. Si l'utilisateur échoue par un score entre 25 et 49, il subit immédiatement un choc anaphylactique et, s'il n'est pas traité, il meurt dans les 30 minutes. Si l'utilisateur survit, il sera affaibli pendant 2 mois. Si l'utilisateur échoue par 50 ou plus, sa peau se décomposera complètement au cours des 1 à 4 jours suivants, ne laissant que les os et les muscles à nu, l'utilisateur mourant dans d'immenses souffrances. Le seul espoir de la victime à ce stade est un sort de Théurgie de haut niveau avec *Rétention vitale* ou *Don de la vie* (le corps commencera à répondre après 15 jours de traitement). Tous les effets de cette drogue ne sont pas connus de la plupart des utilisateurs et elle a été responsable de nombreux décès, non seulement dans cette région mais partout où elle a été exportée par des marchands sans scrupules.
Tartella : cette herbe, dont on abuse, pousse en grande concentration dans les marais le long du Gwathló. C'est un puissant euphorisant et relaxant qui induit une euphorie pendant 1 à 10 heures. Cependant, l'utilisateur de la drogue devient résistant à son effet après 2 à 5 doses, de sorte qu'une dose toujours plus forte sera nécessaire pour produire le même effet. La drogue crée également une dépendance extrême. En prenant plus de deux doses sur une période de trois jours entraîneront une forte sensation de manque si une autre dose n'est pas ingérée dans les 72 heures suivantes. Les symptômes de sevrage comprennent de graves nausées, des maux de tête, des frissons et des convulsions si la dépendance est de longue durée. Sous l'effet de la drogue, les statistiques de l'utilisateur diminuent de 10, et la plupart des activités nécessitant de la concentration (par exemple, le combat ou le lancement de sorts) sont impossibles ou, au mieux, maladroites. Au cours du siècle dernier, les herboristes ont mis au point une forme purifiée de la drogue qui produit le même effet avec un quart de la dose normale. Si la même dose de la forme purifiée de Tartella est prise, une euphorie plus profonde peut être induite. Dans cet état, les statistiques de l'utilisateur chuteront de 20 pendant 2 à 15 heures, et des dommages permanents aux nerfs du cerveau peuvent en résulter. L'accoutumance à cette drogue se produit plus rapidement et le sevrage est pire. Après avoir utilisé la dose la plus pure de la drogue, la Raison (*RM*) ou l'Intelligence (*JRTM*) de l'utilisateur diminuera de façon permanente de 1 point pour chaque dose prise. Bien sûr, l'utilisateur ne sera pas en état de s'en rendre compte consciemment. L'herbe sous cette forme distillée est appelée ***Tartec***. Les Dunéens utilisent rarement cette drogue, mais elle est expédiée dans les grandes cités pour être vendue illégalement.

5.3 Faune

La faune du Pays de Dun est abondante et variée. L'activité animale est constante presque toute l'année dans les Hautes-Terres et les montagnes. On y trouve des troupeaux de *Fiara* (Du. "cerf") de plusieurs variétés ainsi que de *Caru* (Du. "élan") dans les collines les plus au Nord. Le Goral, une espèce de mouton à cornes de couleur dorée, vit également dans ces régions mais migre souvent vers les hautes altitudes pendant les mois les plus chauds.

Des animaux plus petits, comme le castor, le rat musqué, le spermophile (et son parent le Daman des rochers), et bien sûr les lapins, se trouvent en grande quantité dans toute cette région. Les prédateurs de la région comprennent les loups gris que les Dunéens appellent "Moctire". Ils se déplacent en meutes de 10 à 15 têtes dans les Hautes-Terres. Les Dunéens peuvent obtenir un bon prix pour les manteaux de loups et c'est pour cette raison que leur nombre n'est plus aussi élevé qu'avant. Les renards et les chats sauvages errent dans la région, ainsi que quelques léopards des neiges qui descendent des montagnes à l'occasion. Dans les forêts profondes, on peut trouver des Madratines. On peut également trouver des ours dans la région, mais la plupart d'entre eux se sont retirés plus loin dans les montagnes à mesure que la population humaine des Hautes-Terres a augmenté.
Dans les Basses-Terres, la population animale est répartie sur une plus grande surface et se compose principalement d'animaux plus petits, car les animaux plus grands sont trop facilement visibles et tués. Des troupeaux d'Astabanhe (Du. "Antilopes géantes") parcourent une partie de la région, mais pas en aussi grand nombre qu'autrefois ; la chasse a fortement diminué leur nombre. Quelques troupeaux de Fiara (W. "Chevreuil") existent maintenant en captivité sous certains des clans des Basses-Terres. Grâce à cette protection, leur nombre pourrait bientôt commencer à augmenter. Les lapins sont très abondants sur les plateaux et les zones de collines basses. Une espèce particulière est exceptionnellement grande et a été signalée comme ayant atteint la taille d'un chien de taille moyenne. Certains ont été pris pour des chiens jusqu'à ce qu'on les voie courir.
À part l'homme, les prédateurs sont peu nombreux dans les Basses-Terres. Les bêtes de proie étaient autrefois plus abondantes, mais il a été facile d'y remédier. Les marais du Gwathló sont l'une des rares régions du Nord de la Terre du Milieu où il y a des crocodiles. Des oiseaux de toutes sortes habitent la région et chantent au printemps dans les Bois des Hautes-Terres. Les Basses-Terres et les marais abritent une variété de grues et de butors et d'autres types d'oiseaux "marcheurs". On trouve également dans la région des oiseaux prédateurs de plusieurs types. Sur les hauteurs des collines, on peut observer des aigles royaux et des faucons de plusieurs types (bien qu'ils se perchent généralement dans les montagnes).
Plus bas dans les Hautes-Terres, le pigeon ramier est courant. Cela exaspère les Dunéens car ces oiseaux sont souvent si audacieux qu'ils volent le gibier au pied du chasseur. On peut trouver des hiboux dans certaines forêts et des variétés plus petites habitent les étables et les bâtiments déserts de la région. Les Dunéens essaient de ne pas faire de mal aux hiboux en raison de leur superstition selon laquelle les hiboux sont la présence physique d'ancêtres morts depuis longtemps. Certaines des créatures les plus remarquables du Pays de Dun sont énumérées ci-dessous.

Aigle Vereut : Cette variété d'aigle habite les collines du Nord du Pays de Dun et dans les régions du Plateau. Il est de couleur noire sur la majeure partie de son corps et de ses ailes, mais atteint un violet foncé près de la tête et de l'extrémité des ailes. Son bec et ses yeux sont d'un jaune vif. Lorsqu'il chasse, il vole silencieusement au ras du sol pour surprendre les spermophiles et les damans des rochers au sommet des collines. Cette méthode de chasse a souvent causé des problèmes aux aigles et aux Dunéens, qui se sont parfois surpris au sommet d'une colline. Plusieurs Hommes de Dun portent des cicatrices au visage attestant que ces rencontres soudaines peuvent être dangereuses.
Coireal : ce petit serpent inoffensif (5-15cm) habite les forêts et les bosquets denses ; il est identifiable par les bandes jaune vif sur son corps noir brillant. Il est généralement docile et évite les gens. La plupart des morsures surviennent chez des idiots qui ramassent le "joli serpent". Le venin du Coireal est l'un des poisons naturels (niveau 10) les plus mortels de la Terre du Milieu. Les symptômes apparaissent entre 1 et 4 heures, entraînant une mort quasi certaine par paralysie.
Glutan : le Glutan (carcajou) du Pays de Dun est l'un des prédateurs les plus redoutables de la région. Il existe deux variétés actuellement reconnues. Le Glutan des plaines mesure en moyenne 60cm de long, avec une coloration brun rougeâtre qui s'éclaircit en hiver. Ils sont très puissants pour leur taille et se battent longtemps après que les autres animaux se soient enfuis. Ils sont assez capricieux et peuvent attaquer sans raison. Une prime de 25 po a été placée sur leurs têtes, mais cette récompense n'est pas très recherchée. Ceux qui chassent le Glutan peuvent vendre les créatures vivantes à un prix plus élevé aux Hommes de Dun qui les utilisent dans les combats contre les ours ou les loups. Le Glutan des Hautes-Terres ou des montagnes n'est pas plus long que son parent des Basses-Terres, mais il est un peu plus volumineux. Il est de couleur marron foncé à noire et fréquente les hautes collines du Pays de Dun. Ils ont le même tempérament que leurs cousins des plaines, mais ne sont généralement pas recherchés pour des primes ou des captures, car les cages qui peuvent les contenir sont difficiles à trouver et les Dunéens ne veulent pas perdre un membre pour si peu…
Gorbet : le Gorbet, ou "lézard des sentiers", se trouve partout dans le Pays de Dun. Il est d'une couleur jaune terne avec des mouchetures noires et bleues sur la tête et le cou. Il y a une tache orange vif sur le dos de ce reptile, à peu près en forme de flèche pointant vers sa tête. Il atteint généralement une longueur de 30cm et on peut le trouver pendant les mois d'été, marchant d'un pas lent dans la forêt ou les plaines sans se soucier de rien. Le lézard n'a pas d'ennemis naturels car il a un goût terrible et sécrète une légère toxine nerveuse à partir de sa peau. Le poison est absorbé par la peau et paralyse celui qui le touche pendant une période de 10 à 20 minutes. Bien sûr, pour les humains, cela n'engourdit que la main et le bras pendant un certain temps, mais pour la plupart des animaux, c'est un moyen de dissuasion efficace. Ce qui est remarquable à propos de ce lézard relativement inoffensif est sa réputation d'éclaireur parmi les Hommes de Dun. La plupart d'entre eux pensent que s'ils se perdent et suivent un gorbet, celui-ci les mènera à un sentier ou à une route. Ceci, bien sûr, est complètement absurde. Le lézard n'a aucune notion de ce qu'est un sentier, et toute la légende est probablement née d'un incident où l'on a vu l'un de ces lézards marcher le long d'une route parce que c'était la voie qu'il voulait emprunter.
Jatewoone : aussi connu sous le nom de Couperet et d'Oiseau des Marais, le Jatewoone mesure 2,70 m de haut, possède un cou comme les cygnes et de longues pattes puissantes. Ce gibier d'eau blanc est orné d'une bande écarlate entre les yeux. De loin, il ressemble à une grosse grue mais ne fait pas partie de la même famille. Son bec est gris clair sauf la crête dorsale acérée qui est de couleur indigo brillant, d'où lui vient son nom. Une huppe de plumes indigo brillant part de cette crête pour remonter le long de la tête et s'épanouir derrière. Oiseau de proie dans tous les sens du terme, ses pattes se terminent par des serres qui peuvent saisir fortement, même de petites proies ; son bec est fait pour fendre. Le Jatewoone se nourrit de serpents, de

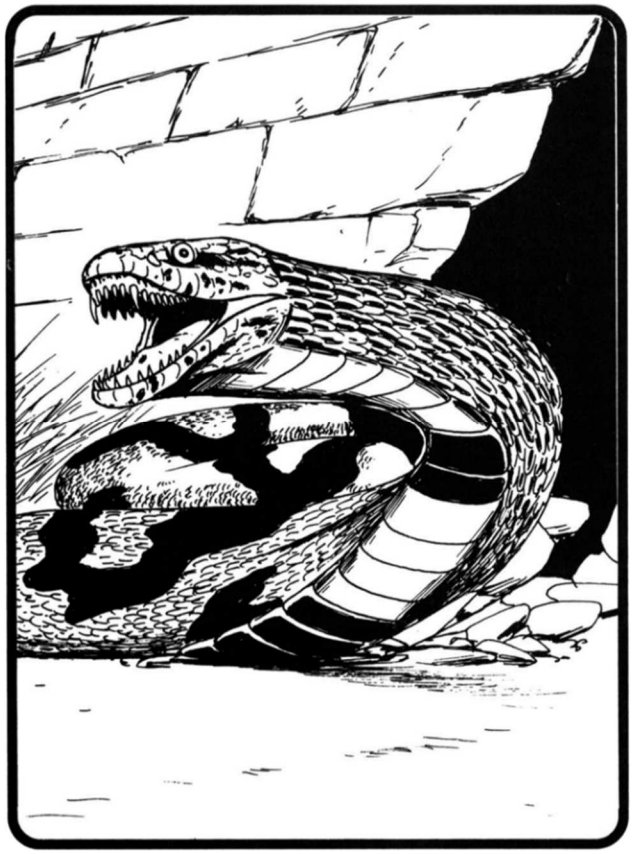
poissons et de petits mammifères. Sa réputation de créature hostile lui vient de la protection jalouse de son nid, lequel est généralement dissimulé dans des zones marécageuses. Il attaquera s'il se fait surprendre par des gens bruyants. Il est très fort et, vu sa taille, peut infliger de terribles dégâts à un humain normal, lui fendant souvent le crâne en deux. Il peut également se servir de ses serres avec une grande efficacité. Les Jatewoones s'accouplent pour la vie ; la femelle pond un à deux œufs tous les ans ou tous les deux ans. En général, un seul des deux oisillons survit. L'oisillon grandit très vite, et il atteint les trois-quarts de sa taille adulte en une seule année et atteint la maturité en deux ans. Le Jatewoone peut voler ; si le besoin de fuir se fait sentir, il préférera le faire en courant à grandes enjambées, allant se cacher dans les eaux calmes

Lynx des Hautes-Terres : ces chats sauvages, bien que plus petits que les léopards des neiges, sont tout de même des chasseurs et des pêcheurs efficaces. Contrairement à la plupart des chats sauvages de cette taille qui sont généralement solitaires, le lynx des Hautes-Terres vit en troupe de 5 à 8 félins. Ils ont une structure sociale complexe dans la vie quotidienne, et chassent aussi en groupe, ce qui les rend assez uniques. Les groupes de lynx peuvent abattre du gros gibier en utilisant des tactiques similaires à celles utilisées par les loups. S'ils sont élevés jeunes, ces lynx font de loyaux animaux de compagnie qui sont très protecteurs envers leurs maîtres.

Nathair : ce serpent des plaines mesure environ 1,80 m de long, avec une tête triangulaire épaisse et un corps de couleur crème recouvert d'un motif de losanges foncés. Il est agressif, et se défendra vigoureusement plutôt que de fuir une confrontation. Son venin est assez toxique (niveau 6) ; les symptômes comprennent un gonflement, l'affaiblissement du pouls, un choc et de larges décolorations de la peau.

Nathair des Hautes-Terres : ce serpent, bien que de couleur très similaire au Nathair des Plaines, ne peut atteindre que 60cm à 1m de long. Il est agressif et se défend vicieusement. Son poison est similaire à celui du Nathair, mais il n'est pas aussi efficace (niveau 5).

Nathrach : ce serpent aquatique préfère les mares, les marais et les lacs. Il se distingue par des bandes brunes sur un corps de couleur rouille, et mesure généralement de 1 à 1,5m de long. Contrairement à la croyance populaire, ce serpent ne frappe normalement pas dans l'eau ; la plupart des victimes se trouvent sur la terre ferme ou sur une île marécageuse lorsqu'elles s'égarent dans le passage régulier de ces serpents. Le venin n'est pas très toxique (niveau 2) mais provoque des saignements, des ecchymoses et des gonflements.



6.0 POLITIQUE & POUVOIR : SUD DES MONTS BRUMEUX

La région Sud des Monts Brumeux est généralement considérée comme relativement silencieuse. Cependant, elle présente suffisamment d'activité pour influencer les habitants des terres situées à sa partie australe. La présence de Géants, d'Elfes, de Dragons, de grands Aigles et d'autres grandes créatures a toujours un effet direct sur la vie des Hommes de Dun. En général, les puissantes créatures du Sud des Monts Brumeux se trouvent à la frontière Ouest, car les montagnes du côté Est s'effondrent de manière assez radicale. Toute interaction avec les habitants des montagnes passe généralement par le Pays de Dun ou par le col Sud, peu fréquenté.

6.1 T.A.1640

Durant le Troisième âge, il y a peu de politique complexe ou de pouvoir partagé dans le Sud des Monts Brumeux. En T.A. 1640, cette situation est inchangée, la région étant dominée par la présence de quelques individus et créatures très puissants.

6.1.1 Le Drake Turukulon

Après que la Guerre de la Grande Colère ait mis fin au Premier Âge, de nombreux serviteurs de Morgoth se sont échappés pour errer librement sur Arda. Parmi ces créatures, et outre Sauron lui-même et le Balrog, les plus redoutées étaient les Dragons. Ces derniers échappèrent à la colère des Valar en longeant les Montagnes de Fer vers l'Est jusqu'à la Lande Desséchée où ils s'installèrent. Là, ils mangèrent, dormirent, terrorisèrent les Nains et se livrèrent à leurs étranges rituels d'accouplement. De l'un de ces accouplements naquit un dragon spécial, l'un des rares à être né après la défaite de Morgoth. Il s'appelait Turukulon et était chétif, ne faisant que la moitié de la taille qu'il aurait dû avoir à l'éclosion et n'atteignit jamais une taille respectable. Les Dragons n'ont jamais été connus pour leur charité et les nouveaux Dragons doivent toujours se battre pour se faire une place parmi les autres sur la Lande. Bien sûr, Turukulon a réalisé après quelques défaites face à d'autres Dragons que sa place n'était pas dans les Ered Mithrin. Il décida donc de se diriger vers le Sud à travers les Monts Brumeux, sachant que les Dúnedain et les Elfes étaient à l'Ouest. Il marcha car ses ailes ne s'étaient jamais complètement développées et n'étaient pas capables de le soutenir en vol sur plus d'un kilomètre.

Il fit quelques arrêts en cours de route et eut des problèmes avec d'autres Dragons, des Géants, et les Nains de Khazad-dûm. Finalement, il trouva refuge dans un ensemble de grottes près de l'extrémité Sud de la chaîne de montagnes, juste au-dessus de la limite des arbres, sur le flanc Sud d'une montagne escarpée. Ici, il n'avait pas de concurrence et Turukulon se débrouilla pendant de nombreuses années, se nourrissant de moutons à cornes et de bétail à longs poils qui habitaient la région. Il découvrit que le fait d'être un petit dragon avait ses avantages, car il n'épuisait pas les réserves de nourriture de la région.

Les années passèrent et Turukulon remarqua un col de montagne non loin de son repaire. Ce passage était occasionnellement emprunté par les hommes et les Nains. Une fois sur cette route, il rencontra un groupe de Nains en expédition à la recherche du Bois d'Helvorn. Sachant que les Nains étaient des travailleurs qualifiés, il décida d'épargner leurs vies en échange de l'agrandissement et de l'amélioration des structures de son repaire. Les Nains acceptèrent pour échapper à une mort certaine. Quand ils eurent terminé, son antre fut grandement amélioré, avec des pièges pour le protéger si quelqu'un essayait de voler son trésor (le peu qu'il avait). Mais Turukulon tua tout de même les Nains.

Cette expérience lui donna la splendide idée d'utiliser les autres pour faire des choses à sa place. Bientôt, Turukulon s'assura l'aide de quelques Trolls comme serviteurs et commença à piéger des Hommes, des Nains et des Elfes lorsqu'il en trouvait.

Certains étaient soumis à ses ordres, d'autres étaient tués et mangés, et d'autres encore étaient emprisonnés puis relâchés contre de l'or. Le rançonnement était toujours effectué par l'intermédiaire de ses

serviteurs afin de faire croire que la personne avait été enlevée par des Trolls. En obtenant l'aide de ceux qu'il capturait, ainsi que l'aide de ses Trolls, il a pu lentement transformer son complexe de grottes en un grand piège conçu pour attraper ces êtres normalement doués d'intelligence.
Au fil des ans, il y eut moins de circulation aux alentours de son antre. Personne ne savait pourquoi à l'époque, mais la raison en était que les gens qui se rendaient dans cette région n'en revenaient pas. Turukulon décida qu'il devait augmenter le flux de circulation dans la région s'il voulait conserver son passe-temps. Sa réponse à ce dilemme a été d'utiliser certains de ses captifs restants. Ceux qui pouvaient être achetés ou hypnotisés furent envoyés dans les cités et villages pour répandre des rumeurs, notamment la suivante : "*Un dragon vivant dans les montagnes possède de grandes richesses, mais il est si paresseux et stupide qu'il ne se réveillera pas assez longtemps pour les protéger et ne saura probablement pas qu'elles ont disparu.*"
Ceux qui colportaient ces rumeurs furent envoyés avec quelques objets de valeur afin qu'ils puissent attester leurs histoires. Bien sûr, peu de gens croyaient en la véracité de ces rumeurs, mais une ou deux jeunes âmes aventureuses de chaque cité firent le voyage dans les montagnes, et on n'en entendit plus jamais parler. Les colporteurs de rumeurs disaient à nouveau un mensonge concernant ces disparus : "*Maintenant, ils sont aussi riches que des rois et je sais qu'ils vivent loin à l'Est du Gondor.*"
Turukulon payait bien ses espions et les faisait circuler régulièrement dans les cités, non seulement pour entretenir les rumeurs, mais aussi pour avoir connaissance de ce qui se passait dans le monde. Ils revenaient régulièrement vers lui et lui faisaient des rapports.
À l'heure actuelle, Turukulon n'a qu'un seul espion au Pays de Dun, dont le nom est Purfin. C'est un Nain de la Moria qui a été exilé pendant sept ans pour avoir commis un vol. Durant cette période, il rencontra Turukulon et il travaille maintenant pour lui. Il voyage de cité en cité en travaillant comme forgeron et armurier, répandant la rumeur et recueillant des informations à transmettre à Turukulon. Le Dragon le paie en pierres précieuses ou en or, mais jamais autant que le Nain le souhaiterait. Bien sûr, il est hors de question pour le Nain de demander une augmentation…

LIENS AVEC AMON LIND

Turukulon a tissé trois liens avec certains habitants d'Amon Lind, et il sait en tirer profit.
Le premier lien est *Súlkano* (*voir section 6.12*). Ce dernier a rencontré Turukulon dans les montagnes près de l'Antre de Turukulon il y a environ 300 ans. Súlkano faillit le tuer, mais pendant le combat, Turukulon demanda à Súlkano s'il n'y avait pas un moyen de parvenir à un arrangement pacifique. Pensant que ces mots étaient terriblement étranges venant d'un Dragon, il arrêta de se battre et écouta, s'assurant de ne pas tomber sous le charme des mots que le Dragon pourrait dire. Après une longue conversation, Súlkano réalisa que Turukulon n'était pas comme la plupart des Dragons, et ils conclurent un accord. Turukulon aiderait Súlkano dans ses expériences sur les métaux en utilisant son souffle pour alimenter les forges (au lieu de moyens naturels ou magiques). En retour, Súlkano enseignerait à Turukulon les bases de l'utilisation des sorts d'Essence et l'aiderait à fortifier sa tanière. Grâce à cet accord, tous deux ont pu atteindre leurs objectifs et tous deux pensent avoir obtenu le meilleur de l'accord. En vérité, Súlkano et Turukulon commencent à voir beaucoup d'eux-mêmes dans l'autre.
Le deuxième lien qui unit Turukulon à Amon Lind est *Elenril* (*voir section 6.12*). Quelque 400 ans plus tôt, Elenril rencontra le Drake lors d'une expédition à la recherche de spécimens pour ses expériences sur les animaux. Après avoir trouvé le Dragon au soleil sur le flanc d'une colline, Elenril eut l'audace de l'approcher et de lui demander de l'étudier ou au moins de lui emprunter une écaille détachée pour l'examiner. Au début, Turukulon fut confus par l'existence de quelqu'un qui n'était pas rempli de peur ou d'hostilité, et il y vit des plans pour l'avenir. À la fin de l'après-midi, le Drake avait accepté de fournir à Elenril des sujets (y compris des animaux et des Hommes) en échange d'un tutorat dans le domaine de la Théurgie. Ce contrat comprenait également une clause selon laquelle tout Elfe capturé par Turukulon sera gardé sans dommage jusqu'à ce qu'Elenril puisse l'emmener à Amon Lind. Turukulon ne sait toujours pas s'ils sont utilisés pour des expériences ou non.

Le dernier lien que Turukulon a établi est *Maben*, le Grand Prêtre du Temple de la Justice. Comme ils sont tous deux des serviteurs des Ténèbres et que Turukulon est manifestement plus actif que la plupart des Dragons, Maben a persuadé Turukulon d'aider aux cérémonies du Temple. Il apparaît aux Dunéens comme "l'Esprit de la Justice Dunéenne" qui vient dévorer les ennemis du peuple Dunéen. En retour, certains des captifs les plus influents des prêtres seraient remis à Turukulon une fois qu'ils ne sont plus utiles au grand prêtre. Maben joue sur l'ego de Turukulon pour le manipuler, du moins le croit-il. Turukulon se rend compte de ce que Maben essaie de faire et le laisse croire qu'il y arrive ; cela lui plaît de laisser Maben sentir qu'il a le contrôle.
Turukulon connaît également une tribu d'Orques (les Barz Thrugrim) qui vit sur le versant est des montagnes, ainsi que l'emplacement de leur entrée arrière. Il les considère comme stupides et petits, préférant travailler avec des Trolls qui sont peut-être encore plus stupides, mais qui peuvent au moins soulever plus de choses et ne se reproduisent pas aussi rapidement. Turukulon ne se soucie pas particulièrement des Orques et donnerait volontiers des informations sur leur habitation à quiconque s'il pensait que cela pourrait lui être bénéfique d'une manière ou d'une autre.

APPARENCE

Turukulon est maintenant dans la fleur de l'âge. Il n'est pas encore aussi grand que les autres Dragons, mais il est plus agile que les plus grands d'entre eux. Il mesure environ 10m de long et est de couleur bleu-noir. Ses ailes sont petites et peuvent le porter sur un peu moins de 2km en vol droit ou entre 3 à 5km en vol plané. C'est un Drake de feu doté d'un souffle de courte portée, extrêmement chaud et bien contrôlé.

6.1.2 Amon Lind

En Eregion, au cours du Deuxième Âge, les Noldor ont atteint le sommet de leur art dans la cité d'Ost-in-Edhil. Dirigés par Celebrimbor, les forgerons du Gwaith-i-Mírdain créaient des œuvres merveilleuses de tous types, certaines avec l'aide d'Annatar, le "Seigneur des Cadeaux", qui était en réalité Sauron déguisé. Ils créèrent les Anneaux de Pouvoir, qui s'avérèrent également être leur perte.
Avant la chute d'Ost-in-Edhil et après le départ d'Annatar, un petit groupe de jeunes Elfes décida de partir. La raison était qu'ils sentaient

leur liberté personnelle entravée par la société elfique. Plusieurs avaient des projets sur lesquels ils souhaitaient travailler sans craindre l'interférence de leurs maîtres. Ils partirent discrètement et rapidement, avec des amis proches et des serviteurs, et ne prévenant personne de leur départ. Pendant un certain temps, ils ont vécu dans une structure plutôt primitive dans les basses collines pendant qu'ils concevaient les plans d'un donjon à construire dans les montagnes. Ils se lièrent d'amitié avec certains des Nains de la Moria et commencèrent à construire une petite citadelle sur le versant Ouest des Monts Brumeux, dans la région Nord du Pays de Dun. Ils ont également recruté quelques Géants pour les aider. La construction dura environ 50 ans. L'architecte Fëamírë a conçu le donjon d'Amon Lind (S. "Colline du chant") de manière à ce que les courants d'air ascendants naturels qui balayent la paroi de la falaise passent par d'immenses conduits situés sous la forteresse. Par la suite, le vent passe par des conduits et des tubes de plus en plus petits et qui se divisent, pour finir par ressortir à différents points précis dans la citadelle. Ces tuyaux et tubes sont à l'origine du nom de la citadelle ; les notes de musique variées qui sortent du château dépendent de la force des vents qui entrent dans les tuyaux. Cette conception permet de canaliser le vent dans des zones spécifiques afin de pouvoir jouer des mélodies (*voir Section 8.2*).

Pendant les 3400 années suivantes, les Elfes d'Amon Lind ont travaillé sur leurs propres projets et expériences. Aujourd'hui encore, ils sont parfois si occupés par leur travail qu'ils ne se voient pas pendant des jours. Ils se gèrent et gouvernent leurs serviteurs en tant que groupe, mais en raison de leur adhésion au droit individuel, il est rare que des mesures disciplinaires soient prises. Ils interagissent rarement avec les autres personnes de la région, bien qu'il y ait quelques accords conclus par des individus pour le bien de tous. Occasionnellement, ils sont attaqués par des Trolls ou de petits groupes d'Orques, mais jamais en force. Ils sont amis avec les Géants de la région, et quelques Dúnedain des environs de Tharbad connaissent la présence de la citadelle (mais ne savent pas qui y vit). De temps en temps, quelqu'un qui voit la citadelle de loin sera assez curieux pour vouloir découvrir qui sont ses habitants. Le plus souvent, il sera poliment repoussé par le garde, mais selon l'humeur des Elfes, il pourra être invité à dîner et à se divertir. Parfois, ils peuvent même finir par être le divertissement des Elfes (*voir n°6, section 8.29*).

Il y a un total de 36 personnes libres vivant à Amon Lind. Les 7 fondateurs, le capitaine de la garde, 15 hommes armés, trois des *Armes* (décrites plus loin dans cette section), et 10 autres serviteurs. Tous les serviteurs sont très loyaux envers les fondateurs d'Amon Lind, la plupart d'entre eux ayant grandi avec eux à Ost-in-Edhil ou ayant servi leurs familles avant qu'ils ne soient nés (les membres notables de la communauté sont détaillés individuellement ci-dessous).

***Note au MJ** : Les Elfes d'Amon Lind représentent une force très puissante, bien que petite, et qu'ils n'interfèrent pas souvent dans les affaires des Hommes. Ils ont connu 3400 ans de paix et veulent en vivre 3400 de plus. Si l'ensemble du donjon était un jour menacé par une force qu'ils ne pourraient pas vaincre, ils se retireraient à Fondcombe ou au Lindon. Ils pourraient y rester ou naviguer vers les Terres Immortelles.*

SÚLKANO

Avant de quitter Ost-in-Edhil, Súlkano était un jeune membre du Gwaith-i-Mírdain travaillant dans les forges d'argent. Il était un étudiant prometteur et était considéré comme l'un des meilleurs forgerons à venir lorsqu'Annatar arriva. Bien qu'il ne l'aimât pas, Súlkano l'écoutait et suivait ses conseils en raison des connaissances qu'il possédait. Súlkano passait son temps libre à s'adonner à sa passion, la fabrication d'objets volants. Il avait déjà fabriqué plusieurs objets capables de voler et d'être contrôlés depuis le sol, le plus remarquable d'entre eux étant un modèle grandeur nature d'un faucon. De loin, cette création semble identique à un vrai faucon, à l'exception de l'éclat métallique lorsque le soleil frappe ses "plumes". Tous ces objets fabriqués ont nécessité de la magie. Il n'aimait pas cette dépendance à la magie, mais il ne voyait aucune autre source d'énergie qui pourrait fonctionner. Il discuta du sujet avec Annatar qui lui souffla l'idée du *Mithrarian*, le métal enchanté qui défie la gravité. Pour Súlkano, cela semblait être la solution parfaite, mais cela ne plaisait pas aux maîtres forgerons. Lorsqu'ils lui dirent qu'il ne pouvait pas mener d'expériences de ce type dans les salles d'argent, il décida de partir. Il prit tout son équipement personnel ainsi que les objets des autres qu'il jugeait nécessaires à son travail. L'un d'eux était l'amulette de fabrication (Echicerta), un médaillon multiplicateur de points de puissance x7 qui permet de lancer *Durabilité* ou *Quotidien suprême* jusqu'au 20ème niveau une fois par mois, quel que soit le niveau du lanceur.

Lors de la construction d'Amon Lind, Súlkano avait contribué à la fabrication d'une grande partie du métal qui a servi à la structure elle-même, ainsi qu'à la plupart des ornements du donjon. Depuis l'achèvement, il s'occupa de ses projets et eut du succès sur certains d'entre eux, mais pas avec le Mithrarian jusqu'à ce qu'il rencontre Turukulon il y a environ 300 ans. Avec son aide, Súlkano avait assez de métal pour plaquer le fond d'un navire de 6m. Il est maintenant en train de dupliquer la procédure pour un plus grand vaisseau.

À Amon Lind, les autres résidents le considèrent comme un reclus et, bien qu'ils sachent qu'il est un génie, ils s'interrogent sur son obsession du vol. Ses chambres dans le donjon sont situées au niveau le plus bas (*voir section 8.29*) et sont conçues de manière à ce que les murs et le sol deviennent invisibles, afin qu'il puisse avoir l'impression de ne pas être sur la terre ferme à tout moment. C'est une personne lunatique qui a souvent des crises de dépression ou de rage après des échecs. Il ne se contente pas de fabriquer des objets volants, il chasse également des faucons, en partie pour étudier et en partie parce qu'il aime les chasser. Physiquement, Súlkano est grand (2,09m). Il est très mince pour sa taille, mais pas au point d'être squelettique. Ses cheveux sont très foncés, ses yeux sont d'un bleu/violet très clair et il a un nez proéminent. Malgré son apparence mince, Súlkano est très fort grâce à des années de travail de forgeron. De manière assez surprenante, il n'est pas voûté comme le sont certains forgerons après des années de travail. En combat, il utilise une arme longue elfique et une lance, qu'il sait utiliser. Il utilise une épée longue en Ithilnaur +25 Tueuse d'Orques et de Trolls, appelée Echirerta, qui peut également permettre de lancer le sort *Mot Groupé* 1/semaine et permet à l'utilisateur de percevoir ce qui est invisible et ce qui est une illusion. Sa lance, qui se nomme Maikarama, a été fabriquée aux Terres Immortelles, et est capable de devenir une lance ou un bâton sur commande. Sous forme de lance, elle a une portée de +30, 10 fois supérieure à celle d'une lance normale lorsqu'elle est lancée, et elle revient si elle n'est pas enfoncée dans quelque chose ou quelqu'un. En forme de bâton, c'est une arme de +15, et ajoute +10 à tous les jets d'attaque de sorts. Il permet également au porteur d'apprendre des sorts de la liste des *Voies du Vent*, quelle que soit sa profession. Il possède également le sort *Brise* en continu, et peut lancer un sort *Vent violent* une fois par jour.

HELKAMA

Helkama était également un forgeron du Gwaith-i-Mírdain. Il a d'abord travaillé dans les forges de verre, puis dans celles des Hauts Joyaux. Helkama est également le plus ancien du groupe, ayant été conçu peu après l'exil des Noldor en Terre du Milieu. Il est très doué dans son travail et aime particulièrement travailler avec le laen. Il a construit toutes les installations en laen pour le donjon et possède une petite forge froide pour occuper son temps. Ses sculptures sont magnifiques et n'ont pas de prix. Il est désespérément amoureux de Teletasarë, ce qui est la raison principale de son départ d'Ost-in-Edhil. Elle n'est pas consciente de l'amour qu'il lui porte mais elle lui rendrait probablement la pareille si elle le savait. Helkama a une discussion récurrente avec Elenril, le frère de Teletasarë, sur ce qui est le plus important à améliorer pour une armée, un soldat ou son armement. Elenril soutient que pour améliorer une force de combat, il faut d'abord améliorer le soldat, et Helkama est d'avis qu'avec la bonne arme, n'importe quel soldat peut s'en sortir. Helkama se rend compte qu'Elenril a probablement raison, mais il ne veut pas l'admettre.

Helkama est petit pour un Noldo (1,88m), mais il compense son manque de taille par sa musculature. Il est très large d'épaules et solidement bâti. Fëamírë dit qu'il est en réalité un grand Nain imberbe, au grand dam d'Helkama. Il a des cheveux bruns, des yeux verts très foncés et est très pâle, sa peau étant presque translucide.

Helkama n'aime pas se battre et ne porte son épée que lorsqu'il sort du donjon. Son épée, Elenrûth, a été obtenue de son père et Helkama l'a reforgée à son goût. Il s'agit maintenant d'une arme +30 en laen argenté/gris qui ajoute un coup critique d'Électricité de la même valeur que tout coup critique délivré normalement. En plus de cela, une fois par jour, elle peut produire un sort de *Nuée mortelle* de 3m de rayon qui n'affectera que les ennemis de celui qui la manie. Elenrûth

est intelligente et son utilisation est limitée à la famille d'Helkama, de sorte qu'elle réagira en utilisant la fonction *Nuée mortelle* si quelqu'un d'autre la tient en main.

FËAMIRË

Fëamírë est un Elfe Sinda et le concepteur du château. Il est parti à cause de Lalaith, sa femme, et parce qu'il n'y avait plus de bâtiments à construire à Ost-in-Edhil. Il avait dessiné la plupart du donjon avant leur départ, mais de nombreuses modifications ont été apportées sur place. Il a choisi le site pour sa vue sur l'Ouest, son caractère défensif et la proximité d'une source d'eau. Maintenant que la citadelle est achevée depuis de nombreuses années, il travaille à son entretien, écrit des chants et travaille à l'élaboration de nouveaux chants de pouvoir pour lui-même et pour être utilisés dans la Salle des Sons (*voir section 8.23, n°2*).

Fëamírë est l'un des rares membres d'Amon Lind à interagir régulièrement avec des personnes extérieures. Il a fait en sorte que les Géants l'aident à construire le château. Il reste en contact avec eux et avec un autre groupe avec lequel il échange des animaux vivants. Il se rend aussi régulièrement au Pays de Dun, déguisé en un barde Dunéen âgé, du nom de Strunthor. Il parvient à se déguiser à l'aide d'un anneau (fabriqué par sa femme) qui lui permet de prendre l'apparence de toute créature humanoïde qu'il désire. De cette façon, il obtient des nouvelles et des objets divers. Il a réussi à influencer certains habitants du Pays de Dun, empêchant ainsi certains clans de s'affilier aux Daen Iontis et au Temple de la Justice, qu'il sait être un instrument du Mal. Il est également connu pour prendre d'autres formes lorsqu'il est au Pays de Dun, ce qui a donné naissance à des enfants Semi-Elfes dans certains clans de Dunéens.

Fëamírë aime vraiment sa femme, mais il s'ennuie très facilement et est prêt à tout pour un moment d'intrigue ou d'excitation. Sa femme ne sait rien de tout cela, mais depuis peu, elle commence à avoir des soupçons… Fëamírë est un bel Elfe Sinda, bien bâti, et il le sait. Brillant, flamboyant et doté d'un sens de l'humour très rapide, son charme et sa beauté ne font qu'ajouter à ses talents de barde. Il mesure 1,98m, a des cheveux blond foncé et des yeux bleus.

Fëamírë est probablement le meilleur épéiste d'Amon Lind et dirige la plupart des sorties contre les Orques et les Trolls. Il chasse les Trolls dans les montagnes pour le plaisir de la chasse et du combat. Il utilise son arc long +20 pour chasser, mais en combat rapproché, il utilise son épée longue elfique +30 du nom de Anarmacil, sacrée, très intelligente, faite de laen doré. Sa garde a la forme d'un éclatant soleil et peut produire un *Feu solaire suprême* 1 fois/jour qui peut être utilisé en combat comme un *Éclair de feu* avec un BO +20 et un multiplicateur de coup de 1,5x. L'épée peut également produire *Phare* ou *Clarté* à volonté (jusqu'à 3 fois/semaine).

LALAITH

Lalaith a quitté Ost-in-Edhil parce qu'ils ne voulaient plus qu'elle se présente sur scène. Il semble que de nombreux habitants de la cité voyaient en ses jeux d'actrice des actes sacrilèges. Elle pensait pourtant que les Valar pouvaient accepter une blague car ils devaient tous avoir le sens de l'humour. Bien sûr, elle a maintenant un public beaucoup plus restreint et ses pièces sont rarement présentées plus d'une fois. Elle en a écrit quelques-unes pour les Dunéens en utilisant les connaissances politiques de Fëamírë. Lorsqu'elle les a présentés dans les principales cités, l'accueil fut bon, car les habitants du Pays de Dun n'ont jamais été du genre à refuser un divertissement, quel qu'il soit.

Lalaith est également une superbe musicienne et organise des récitals d'œuvres nouvellement composées pour les Elfes d'Amon Lind. Étant barde comme son époux, elle travaille avec lui sur la recherche de nouveaux sorts et l'invention d'objets. Elle possède un anneau identique à celui utilisé par son époux et aime se promener déguisée dans le donjon sous la forme d'autres personnes, juste pour voir si elle peut tromper quelqu'un. Elle est assez douée pour cela et peut se faire passer pour Fëamírë, Elenril ou n'importe quelle femme du château. Vu son habileté, il est aisé pour elle de se faire passer pour un visiteur.

Lalaith, avec Teletasarë, enseigne aux enfants de l'une des familles de Géants la lecture, l'écriture et les mathématiques élémentaires, à une fréquence d'environ un jour toutes les deux semaines. Elle et Teletasarë ont été surpris par la quantité de choses que ces enfants ont été capables d'apprendre, même si cela leur a pris des années pour y parvenir. Elle est persuadée qu'ils sont presque aussi intelligents qu'un humain, mais que le processus d'apprentissage est environ dix fois plus long (peut-être encore plus long s'ils sont déjà adultes). Elle a des soupçons sur les activités de son époux au Pays de Dun, mais elle évite d'y penser car l'idée est plutôt révoltante pour elle. Elle a parfois été tentée de le suivre, mais se rend compte que cela pourrait mettre en péril leur relation.

Lalaith est une femme Noldo d'une grande beauté. Elle mesure 1,81m et a de très belles formes. Ses cheveux sont châtain foncé et ses yeux bleu foncé sont parsemés de taches d'or brillant qui les rendent encore plus visibles et envoûtants. Elle a tendance à porter des vêtements qui mettent son corps en valeur afin de paraître la plus attirante possible. Elle dit que c'est plus confortable, mais c'est sa façon à elle de garder un peu de contrôle sur la gente masculine à la citadelle. Si elle est menacée, Lalaith utilisera sa magie. Si cela est impossible, elle se retirera dans un endroit où elle pourra le faire. Elle porte une dague que Súlkano a fabriquée pour elle, mais elle n'est pas très habile avec elle.

MORANAR

Moranar a toujours été une recluse lorsqu'elle vivait à Ost-in-Edhil et cela n'a pas changé maintenant qu'elle vit à Amon Lind. Elle est partie parce que ses quelques amis, Súlkano et Elenril, quittaient la cité. Elle est l'une des rares femmes à avoir travaillé avec le Gwaith-i-Mirdain. Elle a travaillé avec le Gardien des Feux comme assistante et a été considérée comme son remplaçant éventuel (mais elle aurait refusé). Elle est mage et à Amon Lind, elle passe la plupart de son temps à rechercher des sorts et à aider Helkama et Súlkano à utiliser des sorts sur des objets. Elle les aide également en fournissant les feux magiques nécessaires à certains processus. Elle ne fréquente que rarement les membres du complexe, sauf pour un dîner occasionnel. Elle aime tous les gens vivant ici, mais elle a du mal à leur montrer son affection. Elle est très peu patiente et a un caractère bien trempé, ce qui a tendance à éloigner les gens d'elle. Lalaith trouve que Moranar est froide et insensible, et elles ne se sont jamais bien entendues.

Moranar est une grande femme noldo (1,96m) aux yeux bleu foncé et aux cheveux noirs coupés court (car les cheveux longs la gênent). Elle porte principalement des vêtements plus utiles que beaux, de couleur bleu foncé et violet. C'est une très belle femme mais elle a tendance à laisser son apparence au second plan par rapport à son travail et ses recherches. Lorsqu'elle décide de s'habiller pour l'un des rares évènements, la plupart des gens sont à chaque fois surpris par sa beauté. Si elle est menacée, elle n'hésitera pas à utiliser la magie ou son épée, selon ce qui lui convient le mieux. Compte tenu de ses capacités dans les deux cas, elle est peut-être la personne la plus dangereuse de la citadelle. Son épée, Raukambar, a été fabriquée pour elle par Súlkano et les autres forgerons des Hauts Joyaux bien avant qu'ils ne quittent Ost-in-Edhil. Moins large que la plupart des autres épées de fabrication similaire, elle est intelligente et fabriquée en galvorn avec des bords en Laen. L'épée +30 peut lancer Transposition libre (100m) deux fois par jour et elle délivre un Coup critique d'impact de gravité égale à tout autre coup critique délivré.

ELENRIL

La mère d'Elenril était Noldo et son père Sinda. Son éducation était résolument sindarine et cela se voit dans sa façon de s'habiller et d'arranger ses pièces. Son état d'esprit, cependant, est Noldo dans la mesure où il a toujours été curieux de créer et de changer les choses. En raison de son intérêt pour la nature, il est devenu animiste et excellait dans tout ce qu'il faisait. Alors qu'il discutait avec un forgeron concernant l'amélioration d'une arme, il s'est rendu compte que les soldats étaient comme les armes et qu'ils pouvaient peut-être être améliorés en les "retravaillant" eux aussi. Il a rapidement commencé à faire des expériences sur des animaux pour modifier leurs structures physiques afin qu'ils fonctionnent différemment. Il espérait améliorer le soldat moyen en améliorant son corps physique ou son instinct.

La nouvelle de ses expériences s'est vite répandue, et d'autres personnes l'ont fortement incité à mettre fin à ses activités horribles. S'ils avaient su qu'il voulait un jour poursuivre ses expériences sur les Hommes et les Elfes, ils l'auraient sûrement arrêté voire tué. Cela l'a beaucoup perturbé et il a voulu partir. Peu après, il rencontra les autres qui prévoyaient eux aussi de quitter la cité et il décida de les suivre. Pendant ce temps, il bénéficia d'une étrange expérience qui a mal tourné aux Salles de la Forge. Alors qu'ils étaient en train de fabriquer un objet de pouvoir, un terrible accident se produisit ; deux

forgerons moururent atrocement, la chair même de leurs corps ayant fusionné. Elenril a appris de ses amis qu'une grande gemme de forme irrégulière avait été créée par l'accident. La gemme avait la capacité très étrange de fusionner deux "choses" (animées ou inanimées), mais pas toujours parfaitement, comme l'ont découvert les forgerons. Quand Elenril emporta la gemme avec lui, les forgerons affligés n'ont pas remarqué immédiatement qu'elle avait disparu. Après avoir déménagé à Amon Lind, Elenril continua ses expériences. Au début, il ne travaillait qu'avec des animaux, ce qui se soldait généralement par un échec. Cependant, en combinant ce qu'il avait appris sur la pierre de fusion et les sorts, il fut capable de faire quelques combinaisons d'animaux qui purent survivre. Sa sœur Teletasarë l'aidait, afin de réduire la douleur de ses sujets. Au fil des ans, il a affiné ses techniques et a commencé à travailler avec des Hommes. Il a passé un accord avec le Dragon Turukulon pour acheter des "sujets". Au début, ses expériences sur les Hommes étaient bénignes et peu visibles, mais plus tard, il a pu effectuer des changements plus radicaux (*décrits plus loin dans cette section*).

En T.A.1640, il a connu plusieurs succès, dont l'utilisation de la procédure sur son premier sujet elfique. Helkama et Lalaith n'apprécient pas la direction que prennent ses expériences et s'y opposent sans grand effet puisque les sujets sont volontaires. Teletasarë s'y oppose également, mais elle est plutôt discrète et n'agira pas contre son frère. Elenril s'est empressé de souligner que la raison pour laquelle il est venu à Amon Lind était de s'éloigner de l'étroitesse d'esprit des Elfes. Les autres personnes qui ont leur mot à dire dans le donjon ne s'en soucient pas vraiment, tant qu'il ne commence pas à tuer les gardes. Elenril est très fier de ses exploits et pense que cela sera très utile un jour…

Elenril mesure 2,01m et est de corpulence mince. Ses cheveux sont blond clair, et ses yeux sont gris pâle. S'il doit se battre, Elenril utilise son épée, Durlachiel. Il s'agit d'une épée +30 sainte intelligente en galvorn, avec des inserts en laen transparent sur la garde et le pommeau. Sur commande, elle crée une flamme bleue de Froid sur toute sa longueur. La flamme inflige un Coup critique de Froid d'un degré de sévérité inférieur à tout autre coup critique infligé. L'épée confère également à son porteur un bonus de résistance de 25 contre les attaques de flammes et de chaleur.

TELETASARË

Teletasarë est la demi-sœur sindar d'Elenril. Elle est plus âgée et se sent parfois responsable de lui. Elle a quitté Ost-in-Edhil parce qu'il partait. Là-bas, elle travaillait dans les maisons de guérison. Teletasarë est une très bonne guérisseuse et est particulièrement doué pour les prothèses. Elenril s'est souvent demandé si elle ne pourrait pas fabriquer un tout nouveau corps si elle s'y mettait. Elle travaille maintenant comme guérisseuse pour Amon Lind. Bien qu'Elenril travaille également à ce titre, elle est une meilleure guérisseuse que lui car elle a plus de compassion pour les malades ou les blessés. Elle aime les animaux et essaie d'atténuer leur douleur du mieux qu'elle peut. Elle garde également deux faucons de chasse qu'elle fait voler pour le plaisir et accompagne aussi Súlkano lorsqu'il fait voler ses oiseaux.

Les autres à Amon Lind ont tendance à essayer de la protéger car elle semble petite et faible. Helkama est profondément amoureux d'elle et il va bientôt la confronter à ses sentiments pour voir sa réaction. Il ne le sait pas, mais elle l'admire depuis de nombreuses années et attendait qu'il l'approche. Elle ne quitte le château que pour une promenade occasionnelle avec Súlkano pour faire de l'exercice, ou bien pour chasser avec leurs faucons, ou encore pour aller enseigner aux enfants des Géants.

Teletasarë est remarquable : elle mesure 1,88m et a des cheveux blancs argentés qui lui arrivent presque aux genoux. Ses yeux sont d'un gris si pâle qu'ils semblent blancs de loin. Elle n'est pas aussi fière que les autres Elfes, mais garde sa position lorsqu'elle a décidé que sa décision ou sa cause est juste. Elle montre très rarement des émotions autres que le bonheur et l'amour, mais si elle se met vraiment en colère, des têtes peuvent voler… Elle n'aime pas se battre, mais elle sait utiliser l'arc long, la lance et l'épée longue. En cas de danger, elle se retirerait probablement dans un endroit sûr et soignerait les blessés. Si elle est obligée de se battre, elle utilisera l'une des trois armes mentionnées ci-dessus, qui sont toutes des armes +25 Tueuses d'Orques.

LES "ARMES"

Elenril a presque perfectionné la partie physique du processus et est capable de "fusionner" des Hommes avec plusieurs types d'animaux différents. Le stress mental de ces changements fait souvent sombrer les sujets dans la folie. Seuls quatre de ses sujets se sont adaptés à leur état. L'un d'entre eux était un Dunéen qu'Elenril a fusionné avec une grande chauve-souris frugivore. L'homme est mort de vieillesse après avoir servi la citadelle comme garde pendant des années. Il était extrêmement intelligent, et la procédure lui avait donné des sens extraordinaires de l'odorat et de l'ouïe, bien que sa vision ait été diminuée. Ses réflexes avaient également été améliorés, de sorte que son temps de réaction était supérieur à celui de la plupart des Elfes. Il existe trois autres créatures de ce type ; deux ont été fusionnées avec des félins et une avec un blaireau. Pour éviter toute confusion quant à leur nom, Elenril les appelle simplement les "Armes".

La première de ses "Armes" est un mercenaire Homme du Nord, Eniad, qui s'est perdu dans les montagnes et a été capturé par Turukulon il y a 10 ans. Il a été modifié en ajoutant de nombreux attributs du grand léopard des neiges. Bien qu'il ait eu des problèmes au début, il apprécie maintenant la force et l'agilité supplémentaires de sa nouvelle forme. L'Arme suivante était un Elfe prisonnier de Turukulon, du nom de Cornen, qui s'est porté volontaire pour se libérer du Dragon. Comme c'était la première fois qu'Elenril utilisait un Elfe, il avait une certaine appréhension. Mais tout s'est bien passé, et l'Elfe n'a pas été trop horrifié par le résultat, même si l'apparition de cheveux sur son visage était assez surprenante. La troisième Arme est une jeune Elfe Sylvain, Miriel, qui était une servante dans la citadelle. En voyant l'Homme du Nord et l'Elfe dans leurs formes finales, elle s'est portée volontaire pour subir le même traitement (pour devenir "inhabituelle"). Elle était également amoureuse d'Elenril et voulait attirer son attention. Il a effectué la procédure sur elle en utilisant les attributs d'un Lynx avant que quiconque ne le sache et a réussi. En fait, il est presque sûr que la procédure fonctionnerait sur les Elfes systématiquement mieux que sur les Hommes, en raison de leurs capacités de guérison supérieures et de leur résistance aux maladies. Il a décidé qu'à l'avenir, il essaierait de trouver des spécimens Elfes plutôt que des Hommes.

Toutes les "Armes" sont capables de prouesses d'agilité et de force supérieures à la normale. Elles possèdent également plusieurs des caractéristiques secondaires des animaux, comme une fourrure fine et distincte couvrant la majeure partie de leur corps, ainsi que des dents légèrement plus longues que la normale. Ils ont des griffes sur leurs

mains et leurs pieds qui peuvent être utilisées avec une grande efficacité au combat. Elenril et quelques autres ont également noté la présence d'un comportement animal chez les deux sujets félins, qui se manifeste sous la forme d'une extrême imprévisibilité, d'un tempérament plus vif et de changements d'humeur rapides. Tous ces changements mentaux rendent les "Armes" plus difficiles à vivre en communauté, mais ne justifient pas qu'elles soient rejetées ou mises en cage. Tous ont été entraînés de manière intensive au combat à mains nues pour les aider à faire face à leurs nouvelles capacités et pour les former à leurs fonctions de gardes. Elenril pense également qu'une discipline exigeante contribuera à leur stabilité mentale. Fëamírë et le capitaine de la garde se sont chargés de cet entraînement, car tous deux sont experts en combat à mains nues. Les élèves se sont montrés supérieurs à leurs professeurs et s'entraînent désormais eux-mêmes. Ils incluent dans leurs routines de nombreuses manœuvres que les Hommes ou les Elfes normaux ne pourraient pas accomplir, ce qui leur donne un grand avantage lors des combats. En général, toutes les "Armes" sont considérablement plus imprévisibles que les personnes normales. En raison de leur ressemblance avec des animaux sauvages, certains seraient effrayés, et ce, à juste titre.

Bien sûr, tout succès s'accompagne presque toujours d'un échec. Dans le cas d'Elenril, il en a connu beaucoup ; certains ont été critiques et d'autres bénins. À l'heure actuelle, l'un de ses échecs se trouve dans une cellule du donjon. Cet homme autrefois Dunéen est maintenant partiellement un Glutan des Basses Terres, et est complètement fou. Il n'a pas été tué car Elenril considère qu'il peut être sauvé si sa folie peut être soignée. Jusqu'à présent, les sorts n'ont pas été efficaces. Elenril pense que l'esprit du Dunéen se bat maintenant avec l'esprit du Glutan. Si le côté "Homme" gagne, alors il sera guéri, mais si le "Glutan" gagne, alors il devra probablement être éliminé. Les plans d'Elenril pour ses prochaines expériences comprennent une fusion impliquant un jeune ours bleu et une autre impliquant un petit singe que Fëamírë a dit pouvoir obtenir d'un marchand ambulant du Pays de Dun. L'un de ses objectifs à long terme est de localiser et d'utiliser l'un des félins légendaires (Chatamogs) des collines du Rhudaur.

6.1.3 Les Géants

Si les Géants du Sud des Monts Brumeux sont semblables à leurs cousins du Nord des Monts Brumeux, ils sont plus ouverts aux contacts avec les autres peuples et races, commerçant avec les Hommes et les Nains qui ont le courage de les approcher. L'une des familles commerce même assez régulièrement avec les marchands du Pays de Dun et les Elfes d'Amon Lind. Ces Géants sont plus susceptibles d'ignorer ou d'être plus amicaux envers les non-Géants que leurs parents du Nord. Cela est probablement dû à l'absence relative de l'Ombre dans les régions du Sud, par opposition à la présence constante des Orques et du Roi-Sorcier dans le pays du Nord. S'ils sont provoqués ou menacés, ces géants peuvent néanmoins être extrêmement dangereux. Tous les géants, qu'ils soient du Nord ou du Sud, sont très protecteurs de leurs biens et tueront tous les voleurs, voire les présumés voleurs. Ils sont lents à prendre des décisions et à se faire des amis, mais sont résistants au changement une fois leur décision prise.

6.1.4 Les Grands Aigles

Les Grands Aigles sont éparpillés dans les chaînes de montagnes de la Terre du Milieu, et les Monts Brumeux ne font pas exception. En raison de leur grande taille et de leur consommation de nourriture, leurs territoires sont très vastes et leurs effectifs réduits. L'extrémité Sud de la chaîne des Monts Brumeux abrite quelque 25 de ces créatures majestueuses, réparties assez uniformément d'Est en Ouest et du Nord au Sud. Ils patrouillent régulièrement dans la région à la recherche de nourriture et signalent tout événement étrange ou toute observation à un gardien désigné de la région. Ce dernier est nommé par le Seigneur des Aigles lui-même et doit lui rapporter régulièrement des informations sur ce qui se passe dans sa région. Le gardien est également chargé de rassembler les aigles de sa région lorsque le Seigneur des aigles convoque le Thoronrim (S. "Armée des aigles").

En T.A.1640, le gardien du Sud des Monts Brumeux est Dwaithohir et il sait la plupart de ce qui se passe dans la région. Il a parlé à l'occasion avec Súlkano et connaît également l'Ent Peaurude (connu aussi sous le nom de Vivécorce).

Dwaithohir a combattu Turukulon et a pris des proies sous son nez juste pour le plaisir de le faire. Turukulon aimerait bien le faire rôtir pour le dîner, comme on peut le deviner. Dwaithohir fait un rapport sur tout ce qui se passe dans la région à son Seigneur à l'Aire des Aigles deux fois par mois. Il est jeune et a été nommé à ce poste qu'il y a trois ans, mais il prend ses responsabilités très au sérieux.

6.2 T.A. 1640-3019

Globalement, la situation dans le Sud des Monts Brumeux ne change pas beaucoup au fil des ans. En l'an T.A.1981, les Nains ont été chassés de la Moria, ce qui les a obligés à trouver refuge ailleurs. Cela a mis fin à tout le commerce qui venait de cette région vers les Géants et vers Amon Lind. À cette époque, Turukulon captura de nombreux Nains, non sans mal ; l'un des groupes qu'il captura se défendit plus qu'il ne le pensait et le blessa. Il les tua tous et exposa leurs corps à l'air libre pour qu'ils soient dévorés par les vautours et les animaux sauvages. Turukulon n'a jamais enterré les Nains car il savait qu'ils auraient voulu être sous terre. Il vendit certains des autres Nains à une tribu d'Orques et donna les autres à Elenril, qui les trouva trop difficiles à travailler et les libéra après avoir altéré leur mémoire. Turukulon décida qu'il était temps de prendre un long repos et s'endormit pendant plusieurs centaines d'années. En raison de l'agitation croissante dans le Pays de Dun pendant cette période, le commerce avec les étrangers par les Géants et les Elfes d'Amon Lind a diminué. En l'an T.A.2000, les Géants avaient cessé de commercer avec tout le monde sauf avec les Elfes. Fëamírë se rendait toujours au Pays de Dun, mais ses voyages devenaient moins fréquents au fil du temps.

En l'an 2050, Helkama renoue la communication avec Fondcombe. Elrond connaissait la présence des Elfes d'Amon Luind depuis des années mais les avait laissés en paix. À cette époque, Súlkano avait terminé les dispositifs de propulsion permanents pour son petit aéroglisseur et avait réussi à dupliquer sa procédure de fabrication du Mithrarian avec l'aide de Turukulon. Súlkano décida cependant de ne pas les utiliser par crainte d'être découvert par le pouvoir grandissant de Dol Guldur. Pendant ce temps, Turukulon se contentait de bricoler de la magie de son côté, ne pre-

nant même pas la peine de s'occuper des personnes qu'il attrapait ; il se contentait de les manger. Les expériences d'Elenril progressèrent, mais son rythme de nouveaux sujets humanoïdes diminua, de sorte qu'il travailla à nouveau principalement avec des animaux. Il ne restait plus que les deux "Armes" issues d'Elfes d'Amon Lind à cette époque.
Lorsque le Conseil Blanc fut formé en T.A.2463, un avis fut envoyé aux Elfes d'Amon Lind, mais seul Helkama répondit. Il quitta Amon Lind pendant deux ans pour consulter les Sages, car il était l'un des rares à faire partie du Gwaith-i-Mírdain lorsque les Anneaux de Pouvoir furent créés. À son retour, il annonça son intention de retourner à Fondcombe avec tous ceux qui voulaient y aller, en s'adressant particulièrement à sa femme Teletasarë. Elle seule consentit à retourner avec lui, et ils vécurent à Fondcombe pendant le reste du Troisième Âge et une partie du Quatrième. Fëamírë accepta de se rendre à Fondcombe si le Conseil avait besoin de son avis sur des questions concernant le Pays de Dun ou ses environs. Lorsque Saroumane s'est installé à Orthanc, il a eu quelques communications éparses avec les Elfes d'Amon Lind, car Fëamírë ne lui faisait pas confiance :
"*Saroumane est un peu comme un Dragon, il peut manipuler la pensée d'une personne avec sa voix. Toute idée qu'il suggère semble venir de la personne qui l'écoute. Tout ce que dit Saroumane semble parfaitement logique… Il est tout aussi dangereux qu'un Dragon*".
Lorsque le Conseil Blanc fut à nouveau convoqué en T.A.2941, Fëamírë et Lalaith quittèrent Amon Lind et se rendirent à Fondcombe pour aider de toutes les manières possibles. Ils y restèrent jusqu'à la dernière réunion du Conseil Blanc en T.A.2953. Lors de leur voyage de retour vers Amon Lind, ils furent attaqués par des Orques et des Loups en Eregion. Fëamírë fut gravement blessé et Súlkano se risqua de monter sur l'un de ses navires pour voler lui-même aussi vite que possible jusqu'au Lindon où Fëamírë et Lalaith naviguèrent vers l'Ouest. Súlkano fit son voyage de retour la nuit par étapes pour éviter d'être repéré, car il devint de plus en plus paranoïaque à l'idée d'être découvert.
L'Aigle Norantir est devenu le gardien du Sud des Monts Brumeux en T.A.2954, prenant la place de ses ancêtres qui résidaient sur l'un des pics près de l'extrémité de la chaîne. Pour rendre service à Gandalf, le Seigneur des Aigles chargea Norantir de surveiller Saroumane. Sa présence au cours des années suivantes fut un facteur clé dans plusieurs événements. Il sauva le corps d'Isildur qui avait été découvert par les serviteurs de Saroumane lors de leurs recherches dans les Champs d'Iris. Norantir a également alerté son Seigneur de la situation critique de Gandalf sur le pinacle d'Orthanc. Pour la première fois, Norantir a rencontré Turukulon, bien qu'il ait su qu'un Dragon se trouvait dans la région. Inutile de dire que Norantir et Turukulon ne s'entendaient pas, et que leurs chemins se sont croisés plusieurs fois au fil des ans, et il y eut de nombreux affrontements.
Pendant la guerre, les Elfes d'Amon Lind furent plus souvent attaqués par les Orques et les Trolls. Rompant tous les accords passés avec les Elfes, Turukulon attaqua également le donjon pour s'emparer de leurs trésors. Il fut repoussé par Súlkano et Moranar, mais plusieurs des Elfes furent tués et d'autres furent sérieusement blessés. Elenril dût utiliser ses techniques de fusion sur trois d'entre eux pour leur sauver la vie. Les Géants n'ont pas été touchés par la guerre et n'ont pratiquement pas été affectés par ses conséquences. Après la guerre, Helkama et Teletasarë revinrent, amenant avec eux certains des Elfes qui voulaient rester en Terre du Milieu mais avec un style de vie plus isolé. Moranar et Súlkano se marièrent, et vécurent heureux.
N'ayant plus peur d'être détecté par Sauron, Súlkano fut capable de faire voler ses navires où il voulait. Il les modifia de façon à ce que le dessous puisse imiter le ciel environnant (afin qu'ils ne soient pas vus du sol). Avec plusieurs Elfes, il quitta la citadelle pour des semaines, visitant d'autres endroits éloignés de la Terre du Milieu. Parmi les "Armes" fabriquées par Elenril pendant la guerre pour sauver leurs vies, l'une a été transportée par Súlkano jusqu'aux Havres Gris et les deux autres sont restées à Amon Lind. L'une a reçu les attributs d'une créature du Sud ressemblant à une mangouste et l'autre ceux d'un léopard des neiges.
Turukulon resta dans les Monts Brumeux et complote maintenant contre les Elfes, mais il faudra un certain temps avant qu'il ne les attaque ouvertement. Les Orques et les Trolls des montagnes ont été repoussés dans leurs trous et ne dérangent plus personne, hormis ceux qui sont assez fous pour s'en approcher. Helkama mène quelques sorties assez efficaces contre les tribus Orques les plus proches.

7.0 POLITIQUE & POUVOIR : PAYS DE DUN

Comme la structure du pouvoir au Pays de Dun est dominée par des Humains ayant une durée de vie bien courte, la situation politique varie énormément au cours du Troisième Âge. Cette section couvre les différents changements dans la politique et le pouvoir de l'an T.A.1640 à la fin de cet Âge.

7.1 T.A.1640

Il y a 15 clans majeurs qui sont présents dans la structure de pouvoir des Dunéens. Plusieurs ont des clans plus petits sous leur contrôle direct. Chaque clan contrôle une zone de terre avec des frontières assez bien définies, frontières qui sont sujettes à discussion à intervalles assez réguliers. La Grande Peste de 1636-1637 a tué de nombreux Dunéens ; un nombre encore plus important est mort au Nord à Tharbad et à l'Ouest à Mihiriath. Les clans Dunéens ont perdu environ 20 % de leur population et 25 % de leur bétail (un plus grand nombre serait mort s'il n'y avait pas eu la Maison de Guérison). Cette tragédie a été plutôt bien supportée au Pays de Dun, car les Dunéens étaient habitués aux épreuves. De plus, ils ont le sentiment que la peste a été plus sévère pour les Dúnedain, qui le méritaient. Certains des clans qui détestent les Dúnedain sont même allés jusqu'à interrompre des cargaisons d'herbes qui devaient être envoyées à Tharbad. Inutile de dire qu'après la fin de la peste, le commerce entre les habitants du Pays de Dun et ceux de Tharbad a diminué.
La cité de loin la plus active du Pays de Dun à l'heure actuelle est Larach Duhnnan, située sur l'ancienne route du Sud, à environ 140km au Sud de Tharbad. Cette cité entoure le fief du clan Feargan et est le centre du commerce de la région, attirant tous les clans voisins et les étrangers pour faire du commerce. Larach Duhnnan abrite la plus grande population non-dunéenne du Pays de Dun proprement dit. De nombreux marchands qui voyagent sur l'ancienne route du Sud ont élu domicile ici, ainsi que des Hommes du Nord qui ont émigré après avoir été mercenaires lors des guerres entre l'Arthedain et Angmar.

7.1.1 Les Clans

Les descriptions de clans suivantes sont classées en fonction de la population appartenant à chaque clan.

FEARGAN

Le clan Feargan est le plus grand clan en termes de population, mais pas en termes de territoire qu'il contrôle. Son fief est situé à Larach Duhnnan, qui est la plus grande cité du Pays de Dun. En raison de la valeur commerciale de cette cité, de sa grande population et de sa situation centrale, le clan Feargan est une force majeure dans la politique du Pays de Dun. Le chef du clan Feargan, Enion, est un homme calme qui ne prend pas de décisions hâtives, une qualité qu'il ne partage pas avec la plupart des autres chefs de clan. Parce qu'il maintient la neutralité de son clan à l'égard des factions des Daen Iontis et des Daen Coentis, Enion est l'un des principaux facteurs qui empêchent les clans de se faire la guerre.
Il a un penchant pour la faction Daen Coentis, mais ne montre ouvertement aucun favoritisme, afin de ne donner à personne une excuse pour faire la guerre. Il déteste ouvertement le Temple de la Justice et ses prêtres, qu'il considère comme un néfaste. Son attitude a poussé les clans alignés avec le Temple à être indulgent envers le clan Feargan. Ce dernier contrôle également plusieurs clans plus petits : les clans Baertin, Torbet et Nathlos.

ERASTOC

Comme le clan Feargan, le clan Erastoc est un clan des plaines. Les Erastoc ont une population moins importante que les Feargan, mais de tous les clans, ils contrôlent le plus de terres. Les membres du clan Erastoc élèvent un grand nombre de bétail, notamment des moutons, des bovins et des chevaux. Ils ont les meilleurs soldats à cheval car les jeunes du clan apprennent à monter à cheval dès leur plus jeune âge. Parce qu'ils sont situés loin de toute controverse, les membres du clan Erastoc sont assez neutres dans la politique.

Le chef du clan Erastoc est mort de complications dues à la peste un an après l'avoir contractée. Depuis, le poste de chef a été échangé entre plusieurs jeunes chefs de famille. Le clan Erastoc comprend également les petits clans Coinrach et Ealsaid.

ARAILT

Le clan Arailt est le plus "combattant" de tous les clans, et donc le mieux entraîné. C'est également le clan qui dirige la faction des Daen Iontis et est le principal soutien du Temple de la Justice. Les membres du clan Arailt détestent les Dúnedain. Leurs jeunes guerriers sont armés en permanence, parcourant sans relâche leur territoire pour chasser et perfectionner leurs techniques de combat. Ils se rendent à Larach Duhnnan pour s'amuser à causer des problèmes avec d'autres membres des clans Madoc, Sonmar et Dobac.

Les guerriers du clan Arailt portent souvent de la peinture sur le visage et le corps lorsqu'ils partent au combat afin de se rendre plus menaçant. Les Arailt sont en "quasi-guerre" avec les clans Daen Coentis et les clans voisins, les Ruadh et les Treforn. Le clan Arailt contrôle également trois clans plus petits : Grun, Guerd, et Semarg. Le clan Semarg est situé dans les montagnes et n'est revendiqué par Arailt que de nom ; il n'y a pas vraiment d'interaction avec le clan.

Le chef actuel du clan Arailt est Daonghlas. Il n'est chef que depuis trois ans, mais il a la réputation d'être un homme rusé, enclin à des crises de colère. Il est en contact permanent avec Maben, et tient compte en premier lieu de ses conseils. Au cours de ses trois années de règne, le clan est devenu encore plus belliqueux et s'est rapproché du Temple de la Justice.

LEONN

Le clan Leonn est l'un des grands clans des Basses-Terres. Il occupe le territoire situé au Nord de l'ancienne route du Sud et au Sud du clan Erastoc. C'est un clan pacifique qui ne participe pas beaucoup à la politique générale. Ils ont des liens forts avec le clan Erastoc, et ne sont pas amis avec le clan Madoc. Sinon, ils sont neutres envers la plupart des autres. Comme les autres clans des Basses-Terres, les Leonn élèvent du bétail. Cependant, lors de la peste, leurs troupeaux ont été durement touchés et après trois ans, ils sont toujours aussi peu nombreux.

TREFORN

Le clan Treforn est un clan des Hautes-Terres qui occupe la région située juste au Nord du clan Arailt et au Sud du Bois de Caerdh. Il est le principal ennemi et la principale barrière du clan Arailt. Les jeunes guerriers des deux clans ont souvent des escarmouches mineures et des guerres verbales près des frontières entre leurs territoires claniques. Cette frontière est probablement la plus contestée de toute la région. Le clan Treforn est le principal clan du mouvement Daen Coentis qui s'oppose à la faction des Daen Iontis dirigée par le clan Arailt. Le clan Treforn comprend également les clans plus petits, Marvan et Niald. Le chef du clan Treforn est un homme d'âge moyen nommé Aonghas.

Il est physiquement très impressionnant, d'une musculature incroyable, avec une taille de 1,93m et un poids de 115kg. Il a des cheveux rouge vif, qui deviennent blanc sur les tempes. C'est un dirigeant très fort et très zélé dans ses idéaux de vie des Daen Coentis. Il a contribué à amener les Drúedain dans le Bois de Caerdh et à les ramener dans la religion des Daen. Il aime particulièrement le vieux barde Strunthor, apprécie ses histoires et écoute ses conseils lorsqu'il vient lui rendre visite (*voir section 6.12*).

MADOC

Le clan Madoc est situé au Nord du Bois de Caerdh, à la lisière des Monts Brumeux. Il est membre des Daen Iontis et soutient ouvertement le Temple de la Justice. Ils ne sont pas aussi belliqueux que les autres clans mais ils peuvent l'être le cas échant, et ils sont très amicaux avec les clans Arailt et Sonmar. Ils vouent une haine de longue date au clan Ewen, qui remonte à l'époque des premières migrations vers le Pays de Dun. La raison de cette haine s'est perdue au fil des ans, mais comme le clan Ewen est un clan Daen Coentis, ils ont encore suffisamment de raisons pour entretenir ce ressentiment. Heureusement, les deux clans sont séparés par une longue distance, de sorte que cette animosité ne se transforme en violence que lorsque les membres respectifs se rencontrent.

EOGBANN

Ce clan assez neutre occupe les Hautes-Terres au Nord du clan Roth. Il a tendance à être amical avec les clans Daen Coentis voisins. Les clans Daen Iontis ont fait pression sur eux pour qu'ils les rejoignent, mais jusqu'à présent, le chef du clan ne s'est pas engagé. Il est vieux et en mauvaise santé et les Daen Iontis espèrent que le nouveau chef de clan sera plus ouvert à leurs invitations. Les Eogbann ont la plupart de leurs relations avec le peuple du Clan Tar Moid à l'Est, avec lequel ils entretiennent de nombreux liens conjugaux. Le village de Cillien est situé en territoire Eogbann et a une grande importance du fait que la Maison de Guérison s'y trouve. Derna a rendu personnellement visite au chef de clan Belligel pour s'assurer de sa santé, car ils étaient amis lorsqu'il était plus jeune.

OGARON

Le clan Ogaron est une tribu des Basses-Terres qui occupe la zone située le long de l'ancienne route du Sud. Comme les autres clans des Basses-Terres, ils possèdent des animaux de troupeau, mais leur principale source de revenus est la culture des céréales, en particulier celles qui sont utilisées pour fabriquer des boissons alcoolisées. La plupart des hydromels et des bières de la région sont fabriqués à partir de céréales cultivées dans leurs champs.

Comparées aux manoirs des Dúnedain, les fermes des Ogaron sont très rudimentaires et peu productives, mais elles s'en sortent et s'améliorent au fil des ans. Ils sont amis avec la plupart des clans Daen Iontis, mais ils n'en sont pas officiellement membres. Le clan Ogaron comprend le clan Cearn et le clan Goirich. Ces clans vivent dans les régions septentrionales des terres d'Ogaron et ont des relations avec la population de Tharbad. Cette familiarité avec les Dúnedain et leurs coutumes a empêché le clan de rejoindre les Daen Iontis.

EWEN

Le clan Ewen vit dans les contreforts des Monts Brumeux, dans le Nord-Est du Pays de Dun. Les autres clans respectent les chasseurs et les trappeurs de cette tribu qu'ils considèrent être des "experts bûcherons" (c'est un compliment pour les Dunéens). Parce qu'il s'étend plus loin dans les montagnes que la plupart des autres clans, le clan Ewen est le seul à avoir des relations avec les Géants des montagnes. Ces rapports sont très limités et les membres du clan Ewen se cachent généralement ou quittent la région lorsqu'ils entendent un Géant arriver.

Cependant, lorsque les Géants rencontrent des humains qui prétendent faire partie de ce clan, ils ne vérifient pas la véracité de leurs dires, à moins qu'une action offensive n'ait été commise (par exemple : vol de bétail, intrusion, etc.). Quelques membres du clan ont été capturés par Turukulon lorsqu'ils se sont égarés dans sa région (*voir section 6.11*), mais jusqu'à présent, le clan n'a pas la moindre idée de ce qui est arrivé à ces malheureux. Comme certains membres du clan ont vu Amon Lind de loin, le clan connaît dans son ensemble son existence mais ne sait pas qui y vit. Les membres du clan pensent qu'il est hanté à cause des sons qui en proviennent. Le clan Ewen voue une haine profonde au clan Madoc et n'est pas apprécié par la plupart des clans Daen Iontis en raison de son soutien inconditionnel aux clans Treforn et Roth.

DOBAC

Les Dobac sont le plus méridional des clans du Pays de Dun. Leurs terres s'étendent au Sud, au-delà de l'extrémité des Monts Brumeux et partiellement dans la brèche. Ils sont amis avec les clans Daen Iontis, mais ne sont pas alignés avec le Temple de la Justice lui-même. Utilisant les terres de Dobac comme base, les clans Madoc, Arailt, Sonmar et Dobac unissent souvent leurs forces pour effectuer des raids étendus dans le Calenardhon.

SONMAR

Ce clan fait partie des clans Daen Iontis et pratique le culte selon les préceptes du Temple de la Justice. Comme les terres qu'ils occupent sont situées juste à l'Est de celles du clan Feargan, les hommes du clan se rendent régulièrement à Larach Duhnnan pour faire du commerce. Comme les membres du clan Erastoc, ils élèvent de nombreux chevaux et sont de bons cavaliers. Ils étaient autrefois le quatrième plus grand clan, mais ils ont perdu un grand nombre de membres durant la peste. Les adultes du clan Sonmar ont été plus nombreux à mourir

TABLE DES CLANS

	FEAR-GAN	MADOC	TRE-FORN	ROTH	SONMAR	RUADH	ARAILT	EOG-BANN	OGARON	LEONN	COLGAR	TAR MOID	DOBAC	ERAS-TOC	EWEN
FEARGAN		I	AM	BR	I	I	FD	BR	I	BR	FD	BR	FD	BR	AM
MADOC	I		FD	FD	AM	BR	AL	BR	FD	IH	I	I	AM	I	HA
TREFORN	AM	FD		AL	FD	BR	HA	BR	FD	BR	IH	FD	BR	BR	AM
ROTH	BR	FD	AL		I	I	IH	AM	I	FD	BR	BR	IH	FD	BR
SONMAR	I	AM	FD	I		I	AM	FD	BR	BR	AM	FD	BR	I	IH
RUADH	I	BR	BR	I	I		HA	BR	I	I	BR	I	BR	FD	AM
ARAILT	FD	AL	HA	IH	AM	HA		IH	AM	I	BR	I	AM	FD	IH
EOGBANN	BR	BR	BR	AM	FD	BR	IH		FD	BR	BR	AM	FD	BR	I
OGARON	I	FD	FD	I	BR	I	AM	FD		BR	FD	BR	BR	FD	BR
LEONN	BR	IH	BR	FD	BR	I	I	BR	BR		I	BR	BR	AM	FD
COLGAR	FD	I	IH	BR	AM	BR	BR	BR	FD	I		FD	AM	BR	I
TAR MOID	BR	I	FD	BR	FD	I	I	AM	BR	BR	FD		I	FD	BR
DOBAC	FD	AM	BR	IH	BR	BR	AM	FD	BR	BR	AM	I		BR	IH
ERASTOC	BR	I	BR	FD	I	FD	FD	BR	FD	AM	BR	FD	BR		BR
EWEN	AM	HA	AM	BR	IH	AM	IH	I	BR	FD	I	BR	IH	BR	

HA=haine, IH=inhospitalier, FD=froid, I=Indifférence, BR=bonne relation, AM=amitié, AL=allié

de la maladie que les enfants, laissant de nombreux orphelins. Ces enfants ont ensuite été recueillis par d'autres familles ou emmenés au Temple de la Justice pour être élevés par les prêtres. Certains de ces orphelins se sont retrouvés dans les rues de Larach Duhnnan, où ils gagnent leur vie en faisant les poches et en commettant de petits vols. Certains ont été enlevés par des hommes sans scrupules et vendus comme esclaves. Le clan Sonmar comprend également les petits clans de Guemmelon et Mar Hogo.

ROTH

Le clan Roth et le clan Treforn sont les deux principaux clans Daen Coentis. Le territoire du Clan Roth est situé dans et au Nord du Bois de Caerdh. Ce sont de formidables grimpeurs et certains membres du clan se sont rendus à de courtes distances d'Amon Lind. Comme les membres du clan Ewen, ils pensent que la région est hantée et ne s'en approchent pas trop. Le clan Roth comprend également le clan Trothel. La plupart des prêtres des religions Daen Coentis qui ont été réinstituées proviennent du clan Trothel. Le clan Roth a été durement touché par la peste (il était autrefois la 8ème position en termes de population).

RUADH

Le clan Ruadh occupe une petite zone de terre à l'Est du clan Feargan. Le clan Arailt et le clan Treforn sont situés sur leurs autres frontières. Ces trois grands clans sont la cause de la plupart des problèmes du clan Ruadh. Le clan Treforn est amical avec le clan Ruadh, mais il déteste le clan Arailt, et les deux clans utilisent souvent les terres du clan Ruadh pour des escarmouches. Les membres du clan Arailt montrent peu d'égard pour le territoire Ruadh, ruinant constamment les récoltes et les propriétés. Aux yeux du clan Ruadh, le clan Arailt est mauvais. Aux yeux du clan Arailt, les membres du clan Ruadh sont des simplets, qui gênent plus qu'autre chose, et devraient être sous le contrôle d'un autre clan. Cette haine s'intensifie et le clan Ruadh veut y remédier. Le chef du clan Ruadh, Rulart, est en négociation avec les chefs des clans Treforn, Roth et Feargan. Les terres du clan Ruadh est très important aux yeux de ces clans, car les terres y sont très fertiles. Ces produits agricoles sont vendus à d'autres clans, même à ceux qui ne sont pas aussi amicaux (y compris certains des clans Daen Iontis). Sans cela, le clan Arailt aurait peut-être déjà pris le contrôle de ce clan.

COLGAR

Le clan Colgar est basé dans les terres situées au Nord du clan Madoc, des deux côtés de la rivière Cilstrem. Il élève des chevaux et possède probablement les meilleurs troupeaux de chevaux de tous les clans. Cependant, leur faible nombre a rendu leurs terres et leurs chevaux très tentants pour certains des autres clans voisins. C'est un clan Daen Iontis, qui s'est allié à ces clans pour assurer son avenir en tant que clan indépendant. Ils sont inamicaux avec le clan Ewen parce qu'ils les soupçonnent de voler des chevaux et parce qu'ils sont des Daen Coentis. Ils ont également une suspicion croissante envers le clan Erastoc et le clan Eogbann, qu'ils soupçonnent de vouloir leur déclarer la guerre. Le clan Feargan n'a aucune intention de le faire, mais cette idée a traversé l'esprit du clan Ogaron. Cette nature paranoïaque est apparente dans tout le clan, et on peut voir de jeunes guerriers par groupes de 5 à 20 à travers la campagne à la recherche d'un ennemi invisible qui aurait "envahi" leur territoire.

TAR MOID

Tar Moid, le plus petit clan, est le plus éloigné au Nord et occupe un territoire relativement vaste. Principalement composé de chasseurs d'antilopes et de cerfs qui parcourent la région en petits troupeaux. Les chasseurs du Tar Moid s'étendent sur des kilomètres à partir de leurs maisons et vont souvent jusqu'aux rivières Sirannon et Glanduin pour chasser. Ils ont été près des ruines des villas elfiques et de la cité d'Ost-in-Edhil, ils croient que tous ces endroits sont hantés. Certains ont trouvé des objets de fabrication elfique dans les débris, mais tout ce qui n'est pas une arme ne leur est d'aucune utilité, et préfèrent les échanger contre de la nourriture ou des outils. En raison de sa taille, le Tar Moid serait en difficulté s'il était plus proche du centre politique du Pays de Dun ; mais grâce à sa situation éloignée, il est à l'abri de la plupart des attaquants et jouit pour l'instant de clans amis à toutes ses frontières. Le clan est cependant soumis à plus d'ennuis de la part des Trolls et des loups de la région.

7.1.2 Les Daen Iontis

Le mot Dunael *Iontis* n'a pas d'équivalent en langue commune ou en Westron. Il signifie : rejeté, dépossédé, trahi, lésé et injustement puni. Un groupe de clans alignés se nomme "Les Daen Iontis" pour montrer leur mécontentement quant à la façon dont ils ont été traités (par leurs ancêtres). Ce nom est également destiné à indiquer qu'ils ne supporteront pas le même traitement et qu'ils ne commettront pas les mêmes erreurs que leurs ancêtres. Pour les clans Daen Iontis, la principale erreur de leurs ancêtres est d'avoir fait confiance aux Dúnedain, ce qui a conduit à leur chute en tant que peuple. Ils pensent que les Dúnedain qui vivent actuellement dans les vallées des Montagnes Blanches sont des envahisseurs sans pitié qui ont forcé leurs ancêtres à quitter leur terre natale. Ils pensent que si les Daen

Coentis avaient pris les armes contre les Dúnedain à leur arrivée, ils vivraient aujourd'hui dans cette région et non au Pays de Dun.
Leur but ultime est de reprendre leur ancienne patrie et de repousser les Dúnedain vers la mer d'où ils sont venus. Ces clans sont plus orientés vers la guerre que les autres clans, et les jeunes hommes s'entraînent constamment. Ces clans sont également poussés dans cette direction par le Temple de la Justice et par son chef, Maben, qui consulte les chefs Daen Iontis. Le temple enseigne que les Dunéens doivent obtenir "justice" de ceux qui leur ont fait du tort. Le clan dirigeant de ce mouvement est le clan Arailt. Les autres clans du mouvement sont : Madoc, Colgar, Dobac, Sonmar, et à la périphérie, Ogaron.
Le mouvement Daen Iontis est apparu il y a environ 300 ans, juste avant l'arrivée de Maben et l'établissement du Temple de la Justice. Le chef du clan Arailt de l'époque (Goiridh) a conçu l'idée de ce temple pour remonter le moral de son peuple et pour discréditer le mouvement Daen Coentis du clan Treforn qui avait débuté 50 ans plus tôt. Une fois que l'idée a fait son chemin, il a vu que ce genre de haine pouvait être très utile pour l'aider à prendre le contrôle d'autres clans. Lorsque Maben est arrivé, il a immédiatement encouragé la démarche de Goiridh, et la querelle entre les deux factions était en marche. C'est Goiridh qui a engagé l'assassin pour tuer le chef des Daen Coentis (Divemal). Maben et Goridh pensaient qu'une fois Divemal éliminé, les Daen Coentis reviendraient à leurs anciennes habitudes et oublieraient les visions et les discours de Divemal. Cependant, il n'en fut rien.
Les Daen Iontis considèrent les clans Daen Coentis comme le reflet de leurs ancêtres : imparfaits et faibles. Les Daen Iontis pensent que ces clans ont une mauvaise influence sur les autres clans, et que cette influence doit être éliminée. Par conséquent, une "quasi-guerre" existe depuis des années entre ces deux factions.
Les clans Daen Iontis ont commencé à réapprendre les techniques de fabrication d'armes de leurs ancêtres. Cependant, ce processus est lent et les Daen Iontis n'aiment pas aller lentement. Ainsi, pour convaincre les autres clans que leur méthode est la "bonne", ils ont fait prisonniers plusieurs Nains errants et les ont forcés à fabriquer secrètement des armes pour eux. Les Daen Iontis revendiquent ces armes comme étant leurs propres créations, pensant que ce n'est qu'une question de temps avant qu'ils puissent produire des armes de qualité similaire.
La plupart des clans de Daen Iontis pratiquent un culte dicté par le Temple de la Justice, avec Maben comme chef spirituel. Dans la mesure du possible, les membres de ces clans se rendent au temple pour les rituels, dont certains impliquent le sacrifice de leurs ennemis. Ces sacrifices sont faits pour gagner la faveur des dieux de leurs ancêtres, et pour leur montrer que les Daen Iontis sont un peuple fort qui n'échouera pas come par le passé.

7.1.3 Les Daen Coentis

Contrairement à beaucoup d'autres tribus, les clans Daen Coentis (D. "Peuple habile") considèrent leur ancien héritage comme un objectif à atteindre. Ils tentent de revenir aux méthodes que leur peuple suivait avant que les Dúnedain n'abordent les rivages de la Terre du Milieu. La recherche de cet héritage perdu par les Daen Coentis a commencé peu après leur arrivée au Pays de Dun à la fin du Deuxième Âge. Voyant que les autres clans se tournaient vers le Mal et corrompaient leur religion, ils ont été parmi les premiers à quitter les Montagnes Blanches. Après avoir migré vers le Nord, ils ont passé les premières générations à s'installer sur leur nouvelle terre et à survivre, ce qui leur a fait oublier une grande partie de leur héritage Daen Coentis.
Après plusieurs centaines d'années, Divemal est arrivé au pouvoir dans le clan Treforn. Divemal était un guerrier et un érudit. Il est devenu le chef du clan à 21 ans et l'a dirigé jusqu'à ce qu'il soit assassiné à l'âge de 63 ans. Doté d'une grande vision et d'un esprit direct, il était un grand orateur et pouvait faire basculer le cœur et l'esprit d'une foule si on lui donnait l'occasion de parler. Ses principales contributions à son clan étaient les voyages qu'il faisait dans les Montagnes Blanches pour étudier les terres et les coutumes de ses ancêtres.
Au retour du dernier de ces voyages, il rassembla son clan pour parler du peuple fier qui régnait autrefois sur les Montagnes Blanches, de leurs merveilleux ouvrages en pierre et en métal, de leur relation avec les Drúedain et de la " vraie religion ". Ce discours a apporté de la tristesse au clan qui pleurait la disparition de ce qu'il avait autrefois, mais Divemal n'avait pas fini. Il leur expliqua également comment, en travaillant dur et en se dévouant, ils pourraient retrouver cette vie et redevenir ce grand peuple. Depuis cette époque, le clan Treforn s'efforce d'atteindre cet idéal. Ils ont abandonné le nom de Daen Lintis, reprenant l'ancien nom de Daen Coentis. Bientôt, le clan Roth et le clan Ewen les rejoignirent dans leur voyage vers le passé et le mouvement Daen Coentis devint une partie active de la politique de la région.
Depuis la mort de Divemal, les Daen Coentis ont gardé ses mots et ses objectifs à l'esprit par le biais de chants et de discours. À l'âge de 8 ans, les jeunes hommes sont tenus de mémoriser les discours les plus célèbres de Divemal, c'est pourquoi de nombreux grands conteurs et bardes sont issus de ces clans. Au fil des ans, ces clans ont dû endurer la persécution de certains autres clans, notamment les Daen Iontis. Ils sont devenus les meilleurs artisans de la région en bois, métal et pierre. Certains de ces savoir-faire leur ont été enseignés par les Nains de la Moria, mais la plupart ont été maîtrisés grâce à un travail acharné, avec son lot d'essais et d'erreurs.
Ils ont construit des temples de conception similaire à ceux que l'on trouve dans les Montagnes Blanches et les ont dédiés au culte de la Mère Terre (Yavanna), et de Gobha (Aulë). Pour la plupart, les temples sont situés dans le Bois de Caerdh (D. "Choil Caerdh") et dans les vallées de haute montagne de la crête des Monts Brumeux qui borde le bois. Les prêtres des clans vivent dans ces temples, les gardant des intrus tout en étudiant la religion d'antan. Ces dernières années, les prêtres ont réalisé qu'il manquait une partie importante du culte des Daen Coentis. Les Drúedain qui ont vécu pendant des siècles parmi les Daen Coentis constituaient un lien important avec le passé, mais sont partis lorsque les Daen Coentis ont basculé dans le Mal.
L'actuel chef du clan Treforn, Aonghas Treforn, a envoyé ses frères, Padrey et Raonull, pour trouver des membres de cet ancien peuple et les inviter à revenir au Pays de Dun. En cherchant pendant près de trois ans, ses deux frères trouvèrent finalement une tribu de Drúedain dans les bois de la Marche de l'Ouest. Au début, les Drúedain étaient méfiants, mais ils ont vite compris que les deux frères étaient sincères (les Drúedain ne peuvent pas mentir et peuvent reconnaître quelqu'un qui ment). Après avoir vécu avec les Drúedain pendant plusieurs mois, les frères leur demandèrent de s'installer au Nord, pour vivre à nouveau avec les Daen Coentis.
Le chef drúadan de la tribu décida qu'un petit groupe de Drúedain irait avec les frères au Pays de Dun pour visiter la région et rencontrer Aonghas. Une fois sur place, le petit groupe conclut que la vie avec les Daen Coentis pourrait être très enrichissante pour les deux peuples. Ainsi ont-ils demandé à leurs frères Drúedain de les rejoindre. Les Daen Coentis prévoient d'envoyer un groupe au Sud pour escorter les Drúedain jusqu'au Bois de Caerdh par une route sûre et secrète (c'est-à-dire en contournant les territoires des clan Daen Iontis).
Les Daen Coentis sont plus faibles en nombre que les Daen Iontis. La seule chose qui les préserve d'une guerre ouverte est la présence stabilisatrice des grands clans des plaines qui pourraient se ranger du côté des Daen Coentis si une guerre éclatait. Si par malheur ces clans devaient se ranger du côté des Daen Iontis, alors les Daen Coentis seraient en grande difficulté. Par ailleurs, les prêtres du Temple de la Justice ne sont pas les bienvenus sur les terres des Daen Coentis.
Les Daen Coentis ne détestent pas les Dúnedain autant que les Daen Iontis, mais ils pensent qu'une trop grande influence dúnadan peut être néfaste. Ils commercent avec eux de manière limitée et soutiennent leur droit de vivre au Pays de Dun. Cependant, ils ne seraient pas en mesure de les défendre ouvertement contre les Daen Iontis si ces derniers attaquent les Dúnedain.

7.1.4 Les Dúnedain

Les Dúnedain vivant dans le Pays de Dun proprement dit sont rares. En T.A.1640, la plupart des Dúnedain qui vivaient dans des domaines agricoles ou d'élevage ont déménagé plus près de Tharbad, en raison de l'agitation croissante parmi les Hommes de Dun. Cette relocalisation générale n'inclut pas tous les Dúnedain ; certains vivent encore jusqu'à 30km au Nord de Larach Duhnnan. Ces Dúnedain sont constamment préparés à l'attaque de certains clans qui expriment leur haine envers les Dúnedain, en particulier ceux qui se font appeler les Daen Iontis.
Les Dúnedain voyagent généralement en grands groupes. Des Dúnedain isolés se font harceler à Larach Duhnnan, mais cela tourne rarement à la violence en raison de l'influence du clan Feargan. Dans les

autres villages, l'intensité de ce harcèlement dépend du clan qui le contrôle. Les domaines des Dúnedain sont généralement mieux construits que ceux des Dunéens. Les propriétaires de ces manoirs et villas gagnent leur vie en cultivant et en élevant du bétail. Leurs cultures, comme celles des Dúnedain, sont sujettes à des agressions, ce qui pousse de nombreux fermiers à quitter la région.
Les Dúnedain sont hospitaliers envers les visiteurs tant qu'ils connaissent leurs intentions. La plupart des peuples non-dunéens sont les bienvenues, mais avant d'accorder l'hospitalité à des visiteurs Dunéens inconnus, ceux-ci doivent être recommandés par une personne connue des Dúnedain. Les Dúnedain vivant dans des zones contrôlées par des clans Dunéens ont accepté de vivre en paix et de ne pas interférer dans les affaires des autres. Les clans qui concluent de tels accords sont considérés comme pro-Dúnedain par les clans Daen Iontis et sont persécutés en conséquence. Certains de ces clans travaillant avec les Dúnedain sont également des Daen Coentis et cette combinaison rend les Daen Iontis très furieux.
À eux seuls, les Dúnedain représentent toujours une force puissante dans la politique de la région, puisqu'ils contrôlent toujours de grandes étendues de terre et possèdent de grandes sommes d'argent. Leurs armes supérieures et leur connaissance de la magie renforcent également leur influence et les empêchent d'être ouvertement attaqués. Certains des Dúnedain de la région contribuent à la Maison de Guérison, bien qu'il soit rare qu'un jeune Dúnadan y soit envoyé pour recevoir une instruction.
***NOTE au MJ** : Dans le cas où les Dúnedain seraient attaqués ouvertement, ils se regrouperaient et demanderaient de l'aide au Cardolan ou au Gondor. Les seuls clans dunéens qui pourraient les aider seraient à coup sûr des clans Daen Coentis. Bien que ces clans n'apprécient pas la persécution des Dúnedain, ils ne sont pas assez puissants pour s'aligner ouvertement contre les Daen Iontis par crainte de représailles.*

7.1.5 Le Temple de la Justice

Peu après la formation du culte Daen Iontis, un homme est apparu, se présentant comme un émissaire des dieux des Hommes de Dun. Son nom était Maben. Son charisme fut tel que de nombreux Hommes de Dun le considérèrent comme une sorte de Messie, et il devint un grand chef spirituel. Ceci a été arrangé par les forces du mal à Dol Guldur ; Maben est un émissaire du Seigneur des Ténèbres. Son objectif au Pays de Dun est de renforcer la haine que les Hommes de Dun ressentent envers les Dúnedain et leurs alliés.
Le temple a été construit il y a 220 ans. Les hommes au service du temple apprennent les techniques de combat et de magie, ce qui en fait une force importante dans la politique de la région. La population du temple se compose de trois classes : les *Prêtres*, les *Acolytes* et les *Gardes*. Les gardes sont généralement de jeunes hommes des clans Daen Iontis qui viennent au temple pour apprendre le combat avec une grande discipline. La plupart ne restent pas spécialement pour devenir des acolytes, mais ceux qui le font sont vraiment zélés pour la cause ou subissent la pression des chefs de clan.
Après une période de 1 à 3 ans dans la garde, les acolytes sont choisis par Maben parmi les gardes qui souhaitent servir le temple. Formés au combat à mains nues et aux sorts de premiers niveaux, ils sont sous la stricte surveillance des prêtres et de Maben. Ils peuvent être disciplinés, rétrogradés au rang de garde ou renvoyés à tout moment pour des écarts de comportement mineurs. Les acolytes qui conservent leur statut pendant cinq ans peuvent devenir prêtres si Maben les recommande. Il est la source spirituelle de cette promotion et n'approuve pas les serviteurs sans ambition. Les acolytes qui ne sont pas promus ont le choix entre rester acolytes pendant cinq années supplémentaires, devenir officiers dans la garde ou bien partir. En raison de leur formation supérieure et de leur discipline, de nombreux acolytes qui ont quitté le service du temple sont devenus des chefs de clans. Les prêtres sont formés par Maben à la magie et à l'art oratoire, afin qu'ils puissent parcourir le pays et diffuser les lois de la "justice". Le statut dans le temple est indiqué par la couleur des robes et des coiffures. Les gardes portent des robes blanches avec de fines garnitures en or et ils portent leurs cheveux en tresses de guerriers comme le font les membres du clan. Les acolytes portent des robes similaires, rouges et bordées d'or, mais ils doivent se raser la tête pendant leur première année et portent ensuite leurs cheveux comme les prêtres.

Biens / Services	Coût *	Note
NOURRITURE ET LOGEMENT		
Bière	1/2 pc	Pinte.
Brandy	1 pc	Demi-pinte.
Cidre/Hydromel	1/2 pc	Pinte.
Vin	1 pc	Pinte.
Repas léger	1/4 pc	Du fromage, de la soupe et du pain.
Repas normal	1/2 pc	Soupe ou tourte à la viande, pain et pomme de terre.
Repas lourd	1 pc	Steak et légumes, pain, soupe, pâtisserie.
Rations de la semaine	5 pc	Détérioration normale, 9kg.
Rations de randonnée	7 pc	Conservation 1 semaine, 7kg.
Bon pain	2po	Conservation 1 semaine, 2kg.
Pain de campagne	45 pa	Conservation 1 mois, 2kg.
Hébergement pauvre	1/2 pc	Dortoir en commun.
Hébergement moyen	1 pc	Literie séparée.
Bon hébergement	3 pc	Pièce séparée.
Etable	1,5 pc	1 semaine pour 1 monture, fourrage compris.
ACCESSOIRES		
Bottes	1 pa	1,8kg.
Manteau	7 pc	1,2kg.
Cape	14 pc	3,5kg.
Vêtements	9 pb	4,5kg, pantalon et chemise en coton, manteau et capuchon en laine.
Linge de lit	18 pc	2,8kg ; couverture et toile de fond en toile huilée.
Sac à dos	20 pc	1,2kg, capacité maximum de 10kg.
Cordage	5 pb	3kg, 15m, casse sur un jet de 01-02 (non modifié).
Corde (supérieure)	15 pb	3kg, 15m, casse sur un jet de 01 (non modifié).
Perche	4 pc	3,5kg.
Tente	2 pa	4,5kg, peut accueillir deux personnes.
Lanterne	22 pc	0,8kg, lumière sur 15m de rayon.
Gourde	1/2 pc	0,3kg.
Silex et acier	12 pc	0,3kg, Feu en 3 minutes.
Kit de crochetage	25 pb	0,3kg, bonus +10
Flacon d'huile	4 pc	0,3kg, Recharge de 6 heures
Pitons (10 en fer)	20 pc	1,3kg.
Bâche	12 pc	2kg. 1,5m x 2,4m, résiste à l'eau.
Torche	1/4 pc	0,5kg, lumière sur 6m de rayon pendant 6 hrs.
Ceinture d'armes	6 pb	0,3kg.
Chevilles (10 en bois)	1/2 pc	0,8kg.
Fourreau	34 pc	0,5kg.
Sac (25kg)	7 pc	1,3kg.
Carquois	11 pc	0,3kg, peut contenir 20 flèches ou projectiles.
Flèches (20)	49 pc	1,8kg.
Carreaux d'arbalète (20)	15pb	1,5kg.
TRANSPORT		
Poney mature	25 pa	Se déplace à une vitesse de 6,5 à 32km/h, peut transporter 90kg.
Cheval léger	35 pa	Se déplace de 8 à 78km/h, peut porter 100kg.
Cheval moyen	7 po	Se déplace de 8 à 40km/h, peut porter 150kg.
Cheval lourd	8 po	Se déplace de 8 à 32km/h, peut porter 200kg.
Mule	5 po	Se déplace de 8 à 40km/h, peut porter 150kg. Têtu, coriace.
Chariot	5 po	1,5mx2,4m, de 3 à 16km/h, peut transporter jusqu'à 750kg nécessite un cheval lourd ou deux chevaux légers.
Petit bateau	4 po	3m de long, 0,9m de large, vendu avec deux rames et une petite voile. Peut transporter 400kg.
Bateau de rivière	12 po	6m de long, 2,4m de large, vendu avec six rames et des voiles ; peut transporter 2000kg.

***** *Coût relatif au Pays de Dun (beaucoup de Dunéens ne font que du troc).*

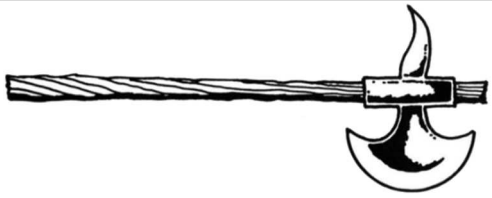
Les prêtres portent des robes noires avec des garnitures rouges et dorées, et gardent leurs cheveux très courts. Ils mettent également une substance sur leurs cheveux qui les décolore et les fait se hérisser.
Les gardes sont armés de haches à long manche et à large lame, ainsi que d'armes courtes (appelées *derfels*). Le derfel mesure 1,80 m de long et a une extrémité en forme de "U", avec des lames sur les bords extérieurs mais émoussées sur les bords intérieurs. Cette arme peut être utilisée pour donner des coups contondants et de taille, et aussi comme dispositif de capture. Il est possible de piéger un membre de l'adversaire en enfonçant les dents de l'arme dans le sol de chaque côté du membre. Les gardes sont très bien formés à cette technique et on leur apprend à travailler ensemble au combat pour capturer les ennemis (Maben préfère les prisonniers vivants). Les gardes sont également formés à l'utilisation de lances courtes, semblables à des javelots. Les prêtres et les acolytes préfèrent résoudre les combats en utilisant leurs compétences en combat à mains nues, mais ils portent des dagues et n'hésiteront pas à utiliser la magie s'ils sont menacés.
Des patrouilles du périmètre du temple sont effectuées deux fois par jour par des groupes de 6 gardes dirigés par un acolyte. Avant les discours publics de Maben, les gardes sont postés dans la zone où la foule se tient et derrière dans les collines au-dessus du temple. Ces jours-là, les patrouilles sont doublées et vont plus loin dans les collines.

MABEN

Maben, le Grand Prêtre du Temple de la Justice, est un serviteur de Sauron envoyé de Dol Guldur il y a environ 300 ans pour infiltrer les structures de pouvoir du Pays de Dun. Réduit en esclavage par Sauron grâce à l'un des anneaux de pouvoir mineurs, il était à l'origine un noble Númenóréen d'Umbar.
L'anneau augmente effectivement sa durée de vie, mais comme les autres anneaux, il détériore également la chair. Comme il s'agit d'un anneau de moindre importance, l'effet n'est pas intense et il est possible d'y parer en se nourrissant régulièrement de l'énergie d'autres êtres. S'il ne parvenait pas à obtenir cette énergie, sa chair se dissoudrait en l'espace de six mois jusqu'à ce qu'il devienne un Spectre mineur, semblable à un Nazgûl mais beaucoup moins puissant. Pour cacher ce processus à ses fidèles, Maben draine les prisonniers sur le point d'être exécutés ou sacrifiés. Des exécutions/sacrifices réguliers ont lieu tous les trois mois pour enseigner la peur aux "ennemis des Dunéens". Seuls les prêtres et les victimes assistent à ces cérémonies ; ils ne se rendent pas compte de ce qui se passe réellement. Une fois par an, l'exécution/sacrifice a lieu publiquement le jour de la rétribution. Le sacrifice est censé symboliser la vengeance que les Dunéens accompliront un jour. Si les prisonniers ne sont pas disponibles lorsqu'il a besoin de se nourrir, Maben quittera le temple par le chemin secret, prendra sa véritable forme pour tuer et vider quiconque il trouvera (il ressemble à un Dúnedain).
Outre ces cérémonies, Maben prononce régulièrement des sermons au temple pour les gardes, les prêtres et les acolytes. Il prononce également des discours publics depuis le sommet du temple devant les foules rassemblées en contrebas. Il ne se limite pas au temple et se rend souvent dans les cités, les villages et les fiefs de clans voisins, où il prononce des discours passionnés devant la population. Maben est un orateur accompli et ses présentations sont assez spectaculaires. Il est connu pour déchirer ses vêtements et s'oindre de sang pour illustrer un point de son discours ou attirer l'attention. Il joue avec les émotions de la foule et peut provoquer des émeutes. Cela peut être particulièrement malsain pour les Dúnedain et leurs alliés. Grâce à cette politique de persuasion, Maben a attiré de nombreuses personnes vers les voies du Temple et a plus de nouvelles recrues volontaires qu'il ne peut en utiliser.
Maben apparaît comme un homme Dunéen de grande taille (1,91m) avec de longs cheveux blancs et une barbe. Il est bien bâti et a des yeux verts profonds et brillants qui semblent quelque peu sauvages. Sous sa véritable forme, c'est un Númenóréen Noir de 1,98m, aux cheveux noirs, aux yeux gris et à l'air perpétuellement menaçant. En voyant sa vraie forme, la plupart des gens peuvent ressentir qu'il est profondément mauvais.
Maben est un combattant compétent à l'épée longue, à l'épée courte, à la lance, au bâton et à l'arc, mais il utilisera d'abord la magie dans une situation menaçante. S'il est confronté dans une zone ouverte avec d'autres personnes présentes, il utilisera ses pouvoirs de persuasion pour inciter la foule à attaquer ses adversaires. Lorsqu'il n'est pas au temple, il est armé d'un bâton et d'une épée courte +25 dissimulée. Son anneau est un multiplicateur de PP x6 et lui permet d'utiliser toutes les listes de base de Bardes et de Sorcier jusqu'au 20ème niveau, même s'il est un utilisateur de magie de Théurgie.
Actuellement, Maben soupçonne le vieux barde Dunéen Strunthor de ne pas être ce qu'il semble être et complote pour découvrir sa véritable identité. Des espions lui ont rapporté que les clans Daen Coentis abritent les Drúedain dans le Bois de Caerdh. Il a envisagé un raid dans la région pour les supprimer, mais ne connaît pas leur force. Maben a passé un accord avec Turukulon (*voir section 6.11*) pour apparaître lors d'occasions spéciales au temple en tant qu'"Esprit de la Colère des Dunéens". Ces occasions ont lieu lors de nuits sombres, afin que Turukulon puisse descendre en planant de la colline derrière le temple sans être vu. Il peut alors enflammer la zone située derrière le temple. Bien sûr, personne n'est autorisé à se trouver derrière le temple pendant ces cérémonies.

7.1.6 LES HOBBITS FORTS

Les Hobbits de la Terre du Milieu ont migré de la vallée de l'Anduin vers l'Eriador vers T.A.1050-1150. Une partie de ces Hobbits, principalement des Forts, s'installèrent au Sud de Tharbad dans le bassin du Gwathló. En T.A.1300, de nombreux Hobbits des environs de Bree furent contraints de se déplacer plus au Sud, à l'Ouest ou à l'Est à travers les montagnes pour échapper aux forces du Roi-Sorcier. Cela augmenta le nombre de Hobbits dans les régions du Nord du Pays de Dun. La migration majeure en sens inverse se produisit 300 ans plus tard, en T.A.1600, lorsqu'un grand nombre de Hobbits de Bree et des environs se déplacèrent vers la Comté. Trente ans plus tard, de nombreux Forts du Pays de Dun s'y installèrent également, ne laissant qu'un petit nombre de Hobbits au Pays de Dun.
En T.A.1640, le nombre de Hobbits avait encore diminué du fait de la peste. La seule communauté restante est Nouvelle-Marêche, qui a été fondée il y a environ 400 ans. Elle est située à 95km au Sud-Ouest de Tharbad, non loin d'un petit affluent du Dunstrem qu'ils appellent l'Eau des Roseaux, à environ 11km de la confluence du Dunstrem avec le Gwathló. La terre qui l'entoure est marécageuse et comporte des plaques de sables mouvants que tous les Hobbits connaissent. Comme le ruisseau qui traverse la région a un courant assez rapide, il y a peu de stagnation et les insectes ne sont donc un réel problème que l'été après un hiver doux. Ce petit village pittoresque est situé sur une petite colline au milieu de cette zone marécageuse. Il est autosuffisant ; les Hobbits pêchent beaucoup et presque tous les citoyens ont des jardins. Lorsque des commerçants passent et apportent d'autres marchandises de temps en temps, les Hobbits échangent de petits objets artisanaux et des herbes médicinales qu'ils trouvent dans le marais. C'est l'une des principales sources de l'herbe Reglan dans cette région. Les Hobbits ont également des bateaux qu'ils utilisent sur le fleuve et dans les marais. Parfois, ils descendent même le Gwathló.
Le village se meurt lentement car chaque année, de plus en plus de citadins partent pour la Comté. Bien que les Hobbits n'aient que peu



d'ennemis, les animaux sauvages traversent parfois la région et un ruffian occasionnel vient semer le trouble. Ces Hobbits ne sont en aucun cas timides et prendront toutes les mesures nécessaires pour assurer leur sécurité. À cette fin, ils utilisent le marais de manière très efficace, en attirant les indésirables et en les perdant. De nombreux brigands ont été victimes de cette stratégie et ont trouvé leur tombe au fond d'une fosse de sables mouvants. Les Hobbits sont tous habiles avec des arcs courts et des lances qu'ils utilisent normalement pour pêcher. Les étrangers sont généralement traités avec gentillesse, tempérés par la méfiance jusqu'à ce qu'ils aient prouvé qu'ils ne sont pas une menace.

L'un des principaux risques sanitaires pour les Hobbits est la population de Jatewoones (*voir section 5.3*), ou "Couperets" comme les appellent les Hobbits. Ces grands oiseaux ont tué des Semi-Hommes à plusieurs reprises. Les Hobbits organisent des parties de chasse lorsque la population de Jatewoones devient trop importante.

7.1.7 Les Guérisseurs et leur Maison

Uniques dans la société dunéenne, les Guérisseurs sont indépendants du contrôle de tout clan, ce qui leur permet de travailler librement dans le cadre du système clanique. L'organisation des Guérisseurs et la Maison ont été fondés il y a près de 500 ans afin de fournir de bons soins à tous les habitants du pays. Des Guérisseurs sont présents dans chaque grand clan et dans chaque grand village et dans les cités les plus importantes. Depuis sa conception initiale, le groupe a grandi en taille et en respect. Si quelqu'un devait commettre un crime contre les Guérisseurs, il serait puni rapidement et sévèrement par tous les clans qui l'ont capturé, peu importe qui il est. La Maison est située au Nord-Est du Pays de Dun, dans une zone contrôlée par le clan Tar Moid. La Maison de Guérison est une ancienne tour d'avant-poste dúnadan construite au Deuxième Âge, juste à l'extérieur du village de Cillien. Elle était utilisée comme une demeure privée, mais elle a été réaménagée pour répondre aux besoins des Guérisseurs et de leurs patients. Les jeunes hommes et femmes qui ont l'inclination et l'aptitude à devenir des Guérisseurs sont envoyés à la Maison par leurs clans. Ils s'y entraînent pendant plusieurs années avant de prendre leurs fonctions. Dans la Maison de Guérison, on leur apprend à oublier ou à mettre de côté leurs allégeances claniques. Au début de leur formation, les élèves ont encore ces sentiments et des bagarres s'ensuivent souvent. Les étudiants têtus et hostiles qui maintiennent activement ces allégeances ne sont pas autorisés à rester et peuvent être méprisés par leurs clans parce qu'ils n'ont pas réussi à devenir des Guérisseurs. Le métier de Guérisseur est considéré comme une vocation noble, juste après l'art oratoire ou la narration. Les Guérisseurs sont parfois appelés Sorciers (dans le bon sens du terme) par les gens du peuple.

DERNA

Derna, la dirigeante des Guérisseurs, semble être une femme Dunéenne d'âge moyen. Elle est en réalité la fille Semi-Elfe d'une Dunéenne qui dirigeait la Maison de Guérison. Comme sa mère, Derna croit qu'elle a des attributs elfiques parce que certains de ses ancêtres lointains étaient des Elfes. En réalité, alors que le père de Derna apparaissait à sa mère comme un jeune Dunéen charismatique, il était en fait Fëamírë, un Elfe d'Amon Lind (*voir section 6.12*). Inconsciemment, elle a fait le choix d'un héritage mortel pour elle-même et vieillit très lentement. La plupart des gens considèrent que sa longévité est une récompense pour sa bonté et ses excellentes capacités de guérison. Elle a 150 ans et est responsable de la Maison de Guérison depuis 76 ans. Elle semble être d'âge mûr, mais sous son maquillage, elle est en réalité beaucoup plus jeune et bien plus belle. Ses connaissances des arts de la guérison sont vastes, elle est une excellente formatrice, elle est appréciée de ses collègues enseignants et de ses élèves, et elle est respectée en tant que directrice. Derna vit avec son fils dans une petite demeure confortable à côté de la Maison de Guérison.

FROITHIR

Lorsque Froithir eut 1 an, sa mère (du clan Ewen) l'a confié à Derna, qui l'a élevé comme son propre fils. Sa mère croyait qu'il était en partie elfique et l'a abandonné parce qu'il ne serait jamais vraiment accepté par les autres membres du clan. Elle pensait que la vie à la Maison de Guérison règlerait ce problème et lui offrirait un meilleur foyer.

Froithir n'a pas pris de décision entre ses origines humaines et elfiques, mais il penche pour son côté elfique. Même à l'âge de 25 ans, il est devenu un Rôdeur accompli, s'aventurant loin dans la partie Nord du Pays de Dun. Il a même pénétré dans de vieilles habitations elfiques le long de la rivière Glanduin. C'est là qu'il a trouvé son épée (l'une des plus belles qui existent au Pays de Dun) et plusieurs autres objets elfiques qu'il garde avec lui. Il aime les animaux et en garde beaucoup comme animaux de compagnie, dont la plupart ont été blessés lorsqu'il les a trouvés dans la nature. Il les a soignés en utilisant ses propres capacités et avec l'aide de Derna. Certains de ses animaux sont très inhabituels et les villageois sont heureux qu'ils vivent à la périphérie du village. Quiconque pénètre dans la demeure de Froithir et de Derna sans y être invité se voit " accueilli " et tenu à distance par ces bêtes. Son animal de compagnie le plus inhabituel est un glutan albinos (*voir section 5.3*), qu'il a trouvé blessé et abandonné alors qu'il était encore un petit. Le glutan, qu'il appelle Wynael, va et vient à sa guise et on lui a appris à ne pas attaquer les humains ou les animaux du troupeau. Wynael accompagne Froithir lorsqu'il part en exploration ou à la chasse. Le glutan est très protecteur et combattra quiconque s'attaquera à Froithir. Froithir a également un Madratine, un écureuil et deux hiboux dressés au leurre.

7.1.8 Les Marchands

Depuis le déclin général du Calenardhon et de Tharbad, le nombre de marchands passant par le Pays de Dun par l'ancienne route du Sud a diminué. Avec la peste, il est encore plus réduit. Beaucoup de marchands qui survivaient grâce à ce commerce ont dû trouver d'autres sources de revenus et d'autres marchés pour leurs marchandises. L'augmentation du commerce entre les clans a contribué à unir le Pays de Dun. En raison de sa situation centrale et de sa position sur la route, la plupart des marchands Dunéens sont basés à Larach Duhnnan et sont bien établis dans la région et commercent librement. Bien qu'ils ne soient pas toujours des Dunéens à part entière, ils ont la confiance de la plupart des clans.

En partant de Larach Duhnnan et en passant par un itinéraire prédéfini de villages, de cités et de fiefs de clans, ces marchands font de longs voyages commerciaux qui durent de deux semaines à trois mois. Après chaque voyage, les marchands retournent à Larach Duhnnan pour se procurer de nouvelles marchandises et mettre en sécurité leurs profits.

Bien que les marchands du Pays de Dun soient respectés par la plupart des Dunéens, ils sont surveillés de près par les clans, qui sont des adeptes de l'équité et qui font partie des meilleurs négociants d'Endor. Les marchands sont devenus un groupe soudé au fil des ans. Bien qu'ils soient en concurrence les uns avec les autres, ils se serrent les coudes dans l'adversité et tiennent régulièrement des réunions pour discuter de sujets qui les concernent tous. Dans le passé, lorsqu'un clan faisait quelque chose pour les déranger (par exemple, en leur faisant payer de lourds péages, en confisquant des biens, etc.), les marchands ont fait pression sur les autres clans pour obtenir justice en réduisant le commerce avec le clan belliqueux.

Une partie de la cité de Larach Duhnnan est presque exclusivement réservée aux marchands ; elle contient des entrepôts, des magasins, des tavernes et des auberges qui répondent à leurs besoins. Les marchands de l'extérieur du Pays de Dun viennent dans cette partie de la cité et font du commerce avec les marchands locaux, rendant ainsi leurs marchandises disponibles pour tout le Pays de Dun. Les entrepôts de ce quartier peuvent contenir un large assortiment de biens commerciaux. Lorsque des articles particulièrement précieux sont stockés, les entrepôts sont gardés sous clé et surveillés. Les boutiques du quartier commercial de Larach Duhnnan sont les plus modernes de la région. Elles contiennent généralement les produits les plus modernes et les meilleurs articles importés du Sud.

LES CONTREBANDIERS

Un sous-groupe peu connu de marchands du Pays de Dun réalise des profits très élevés. Les ancêtres de ces marchands ont fait fortune en faisant passer des herbes illégales et d'autres produits de contrebande à Tharbad avant son dépeuplement par la peste en T.A.1636. Après la peste, ils ont constaté que la région de Tharbad n'offrait qu'un marché relativement restreint pour leurs marchandises. Beaucoup sont devenus des brigands et des bandits de grand chemin, vivant aux dépens des marchands et des pèlerins. D'autres ont commencé à commercer légalement et ont fini par devenir de véritables marchands au Pays de Dun. D'autres encore ont essayé de trouver de nouveaux marchés pour leurs biens et services illégaux. Les plus prospères de ces contrebandiers cultivent des herbes illégales qu'ils introduisent ensuite discrètement dans les grandes cités du Sud. Ces contrebandiers résident dans un manoir Dúnedain abandonné il y a 100 ans (*voir section 9.4*). Il y a dix ans, ils ont emménagé dans ce manoir et ont commencé leurs activités. Peu après, ils ont trouvé un marché de choix à Umbar pour leurs marchandises.

Il y a moins de 200 ans, les Corsaires étaient les serviteurs de Castamir durant la Lutte Fratricide. Lorsqu'ils ont été vaincus et chassés du Gondor, ils ont pris le contrôle d'Umbar et combattent les Gondoriens depuis lors, de manière frontale ou bien subversive. C'est le cas ici : les Corsaires ont besoin d'un approvisionnement constant en herbes illégales, hautement addictives et débilitantes telles que le Gort et la Tartella. Ils font passer ces drogues en contrebande dans les grandes cités du Gondor pour affaiblir son peuple et ses armées. Les contrebandiers du Pays de Dun sont l'un des plus grands fournisseurs de ces herbes.

Les herbes sont cultivées au Pays de Dun et envoyées au vieux port de Lond Daer sur le Gwathló, où elles sont expédiées à Umbar et finalement introduites en contrebande au Gondor. Parfois, certaines herbes sont envoyées via le Calenardhon, mais c'est rare. Cette opération est considérée comme très importante par les Corsaires, et ils ont envoyé un émissaire pour vivre avec les cultivateurs. L'émissaire s'appelle Tigon et il est chargé de toutes les expéditions du Pays de Dun à Lond Daer. Tigon est le seul Corsaire présent, mais il est accompagné d'un garde du corps harad nommé Mungrod.

Le chef des contrebandiers est un Dunéen nommé Cinard, qui est à la fois un homme d'affaires avisé et un criminel impitoyable. Il dirige l'ensemble des opérations et surveille les autres, bien qu'il n'y ait pas beaucoup de dissensions dans les rangs. Sa femme Adeyn l'aide dans ses tâches de gestion et aide Voronthor dans l'agriculture. Elle est considérée comme l'égale de Cinard. Ils ont une fille de 14 ans, Neacal, qui n'est au courant de rien. Ses parents et les autres membres du groupe lui enseignent les techniques de commerce et de combat.

Helin est le meilleur ami et le bras droit de Cinard. C'est un Homme du Nord qui les a rejoints il y a plusieurs années après avoir été dégoûté par les guerres dans le Nord. Il est responsable des gardes de l'enceinte.

Cila, sa compagne, a été chargée de la cuisine et du ménage, car Adeyn estime qu'elle n'est pas capable de faire autre chose. Cila est en fait beaucoup plus intelligente que la plupart d'entre eux ne le pensent et élabore des plans pour partir avec de grosses sommes d'argent.

Iarless est une Dunéenne d'une trentaine d'années, d'une beauté saisissante, mais plutôt froide. Elle est en charge des travaux des champs et des relations avec les tribus Breffrin dont ils ont appris beaucoup sur les herbes locales. C'est une guerrière et une traqueuse expérimentée.

Voronthor est un herboriste Dúnadan qui travaille pour Cinard depuis 11 ans. Il est en charge des cultures, y compris les modèles de culture, la récolte et le stockage. Il travaille également au perfectionnement de ses propres techniques de purification des herbes.

Un groupe de ces personnes se rend à Larach Duhnnan tous les 4 mois environ pour s'approvisionner. C'est le seul contact réel qu'ils ont avec les autres Hommes de Dun, à l'exception d'un croisement occasionnel avec des membres individuels des clans Erastoc et Leonn, dont les territoires sont proches.

7.1.9 LES BARDES

Les bardes du Pays de Dun ne font pas partie d'une organisation, et on les voit rarement en groupes de plus de 2 ou 3 personnes. Cependant, ils influencent l'humeur du Pays de Dun autant que les autres groupes politiques. Les bardes, les orateurs, les conteurs et les sages sont tous tenus en haute estime par les Dunéens, car la parole est très précieuse pour eux. À quelques exceptions près, toutes les histoires des Dunéens sont conservées sous forme orale. Dans leurs traditions orales, l'usage de la voix dans la persuasion, la bataille et la conservation de l'histoire est presque aussi important que les compétences de combat. Un guerrier n'est pas considéré comme complet s'il ne peut pas s'exprimer.

Dès leur plus jeune âge et jusqu'à ce qu'ils aient une trentaine d'années, ou bien jusqu'à la mort de leur maître, les bardes sont continuellement formés pour maîtriser leur art. Une fois qu'ils sont indépendants, ils parcourent la campagne de cité en cité pour raconter et écouter des histoires. Ils chantent également et rapportent les nouvelles des autres régions. En raison de leur statut privilégié, ils ne sont presque jamais attaqués ou molestés. En général, ils ne portent aucun symbole de clan, sauf s'ils ont progressé au point de devenir le conseiller d'un chef de clan. Dans ce cas, ils restent généralement dans le fief du clan, faisant partie de la famille du seigneur, et ne se rendent qu'occasionnellement dans les cités environnantes. Parfois, ces bardes font office de messagers pour les clans, transmettant au mot près les messages du chef de leur clan aux autres, avec la voix et l'intonation de leur chef. D'autres bardes non affiliés à un clan gagnent leur vie grâce aux dons de leurs auditeurs, en portant des messages pour des fêtes privées, et en prononçant des discours publics ou bien des démentis pour défendre contre rémunération une personne ou un groupe. Il est arrivé à plusieurs reprises qu'un barde prononce un discours émouvant pour une fête privée, avant de se retourner après avoir été engagé par l'opposition et de prononcer une réfutation satirique l'après-midi suivant. La plupart des bardes ne sont pas politiquement alignés et travaillent pour n'importe qui. Les rares qui deviennent la cible de persécutions ou de représailles pour leurs actions sont connus pour être alignés de façon permanente avec un certain groupe politique ou clan (par exemple, pour les Daen Iontis ou les Daen Coentis).

Tous ces historiens oraux, conteurs et sages ne prononcent pas régulièrement de discours publics. Par exemple, le Semi-Dúnadan nommé Elharian est considéré comme un barde, mais il est surtout un sage, un diseur de bonne aventure et un astrologue. Il vit dans une petite tour ronde à Larach Duhnnan, et ses conseils sont très prisés, car il est de notoriété publique qu'il est le premier à entendre toutes les rumeurs. Les informations obtenues d'Elharian sont généralement correctes, mais elles sont également coûteuses, bien qu'il accepte souvent d'être payé sous la forme de rumeurs juteuses.

Un autre barde remarquable de la région est Strunthor. En réalité, il s'agit du barde sinda Fëamírë d'Amon Lind, qui s'intéresse aux affaires des Dunéens (*voir section 6.12*).

Bien que considéré comme un saint homme, Maben est également considéré par la plupart des gens comme un barde au sens de la tradition orale. En tant que grand prêtre du Temple de la Justice, il exerce un puissant contrôle sur le peuple par le pouvoir de sa voix, ce qui le classe parmi les meilleurs orateurs de tout le Pays de Dun.

7.2 T.A.1640–2510

Après l'an T.A.1640, les Dunéens sont restés pratiquement inchangés pendant plus de 800 ans. Soutenus par le Temple de la Justice, les Daen Iontis ont continué à gagner en puissance, tandis que les Daen Coentis ont continué à gagner en compétences et à devenir plus civilisés. En général, le commerce à travers le Pays de Dun a décliné pendant ces années, particulièrement après la chute de l'Arthedain en T.A.1974.

Pour l'essentiel, la structure des clans est restée la même ; le clan Ruadh a été absorbé par le clan Arailt et une petite guerre a eu lieu pour le territoire. Au fil du temps, les clans Daen Iontis, en particulier les plus méridionaux d'entre eux, se sont déplacés plus au Sud dans le Ouestfolde et se sont étendus de plus en plus loin dans ce qui était autrefois le Calenardhon. Certains des autres clans qui n'étaient pas complètement alignés avec les Daen Iontis se sont également déplacés vers le Sud (par exemple, le clan Erastoc et certains de ses sous-clans).

7.3 T.A.2510–2759

En T.A.2510, l'Intendant de Gondor a offert aux Rohirrim toutes les terres qui étaient autrefois le Calenardhon. Ils ont accepté et en sont devenus immédiatement propriétaires. Cela signifiait que la terre que les Dunéens avaient longtemps désirée et attendue, la terre qu'ils croyaient leur revenir de droit, était maintenant aux mains de leurs rivaux. Pour la plupart des clans Dunéens, il en résulta une haine incroyable et immédiate pour le peuple du Rohan. De nombreux clans neutres se sont alignés sur les Daen Iontis à ce moment-là. Les attentions des Daen Iontis se tournèrent vers le Rohan, ce qui arrangea les clans Daen Coentis qui furent mis au second plan. Les Daen Iontis complotèrent et firent des raids pendant les deux siècles suivants, menant des guerres frontalières constantes avec les Rohirrim.

Au fil des ans, certains membres des clans Madoc et Dobac se sont liés d'amitié avec Isengard. Cette force se trouvait au cercle d'Isengard depuis T.A.2050, lorsque le dernier des rois gondoriens a péri et que la garnison régulière a été rappelée. En T.A.2710, lorsque le dernier des capitaines héréditaires de cette forteresse mourut, les Dunéens des clans Madoc, Dobac et Arailt prirent la forteresse, d'abord en s'infiltrant en tant qu'amis, puis en prenant le contrôle. Ce n'était qu'un avant-goût des choses à venir ; la vraie guerre allait commencer en T.A.2758.

En T.A.2754, une étincelle enflamma la rage des Hommes de Dun contre les Rohirrim. Cette étincelle se présenta sous la forme d'un homme nommé Wulf. Wulf était en partie Dunéen et en partie Rohir et prétendait être un descendant de l'un des rois du Rohan. C'était un excellent guerrier et un dirigeant charismatique qui n'avait besoin que d'une petite impulsion pour se lancer. Son père, Freca, était un riche propriétaire terrien de la Marche de l'Ouest. Freca commença à assister aux assemblées des Seigneurs des Rohirrim et eut finalement l'audace de demander la main de la fille du Roi pour son fils. Le Roi Helm du Rohan le récompensa pour son audace en le frappant si fort sur le sommet de la tête qu'il en mourut…

Wulf fuit le Rohan et pendant les quatre années suivantes, il recruta des hommes des clans du Pays de Dun pour sa cause. Par le droit du combat, il gagna la chefferie du clan de sa famille, les Madoc. Une fois à la tête de ce clan, il convainquit les autres clans Daen Iontis de se joindre à lui pour vaincre les Rohirrim une bonne fois pour toutes. Maben, toujours Grand Prêtre du Temple de la Justice, se rangea derrière Wulf dans cette entreprise. Des hommes de tous les clans du Pays de Dun se joignirent à son armée, bien que peu d'entre eux soient venus des clans Treforn, Ewen et Roth, qui préférèrent rester en retrait.

Lorsque les Corsaires envahirent le Gondor en T.A.2758, et que les Orientaux envahirent le Rohan depuis l'autre côté de l'Anduin, Wulf estima que le moment était venu. Les Dunéens attaquèrent les forces du Rohan aux Gués de l'Isen. Les forces de Wulf furent rejointes par une armée de Suderons qui s'étaient alliés aux Corsaires et qui avaient débarqué sur la côte gondorienne. L'armée dunéenne envahit les Gués de l'Isen, battant les Rohirrim et les forçant à se retirer à Fort-le-Cor et à Dunharrow (Dunhart). Les Rohirrim furent assiégés tout l'hiver. Edoras fut prise et Wulf s'érigea en roi du Rohan et du Pays de Dun.

Cependant, son règne fut de courte durée. Au printemps, le neveu et seul héritier mâle restant du roi Helm, Freàlàf, descendit de Dunharrow, mit en déroute les forces de Wulf et tua ce dernier sur l'estrade du trône de Meduseld. Les clans Dunéens se sont retirés au Pays de Dun et les Suderons furent tous tués. Même si ce retournement de situation ne s'était pas produit, il aurait été très improbable que Wulf puisse conserver sa "royauté". Les clans dunéens qui l'ont suivi au combat n'avaient pas eu de grand chef depuis le début du Troisième Âge. Les Dunéens qui revenaient des guerres de T.A. 2758-59 étaient déprimés et démoralisés, ce qui accrut leur haine pour les Rohirrim.

7.4 T.A.2759–3018

Après leur défaite face aux Rohirrim, les clans Dunéens ont connu une période de réorganisation et de reconstruction qui dura près de 200 ans. Plusieurs des clans autrefois importants ont perdu un nombre significatif d'hommes dans la guerre et ont été absorbés par d'autres clans, tandis que certains ont complètement disparu. Les clans Daen Iontis furent particulièrement touchés, mais la plupart survécurent, soutenus par leur haine des Rohirrim. Les raids contre les Rohirrim durant les premières années de cette période furent rares, et la persécution des Daen Coentis diminua. Quelques clans supplémentaires ont même adopté la voie des Daen Coentis. Les clans ont également compris que Maben était un faux prophète et l'ont forcé à quitter la région. Le Temple de la Justice fut fermé et scellé avec tout son mobilier et son équipement intacts.

L'hiver de T.A.2911 et les inondations du printemps T.A.2912 ont apporté de nouveaux changements. L'hiver a vu la plupart des grandes rivières geler. Les loups affamés du Nord se déplacèrent vers le Pays de Dun, causant de nombreux problèmes parmi les clans du Nord. Tharbad fut inondée au printemps et la cité devint pratiquement déserte. De nombreux villages des Basses-Terres du Pays de Dun ont dû être reconstruits. Une autre inondation éroda les fondations du donjon du clan Roth, qui glissa de la colline où il était situé. Dans l'ensemble, le Pays de Dun a bien survécu aux inondations et les cités qui ont été inondées ont été reconstruites.

SAROUMANE

Juste après la défaite des Hommes de Dun, Saroumane le Blanc reçut les clés d'Orthanc (en T.A.2759). Il occupa la forteresse jusqu'à la fin de la Guerre de l'Anneau. Sa présence est le facteur clé qui a impliqué les clans du Pays de Dun dans cette guerre.

Alors que Saroumane devenait de plus en plus corrompu, il se lia d'amitié avec les chefs de plusieurs clans Daen Iontis. En l'an T.A.2950, les Hommes de Dun faisaient partie de son armée permanente. Au fil des années, des Orques furent recrutés et de plus en plus de Hommes de Dun vinrent à Isengard. Au moment de la guerre, il y avait 4000 Hommes de Dun dans le cercle d'Orthanc. Avant la guerre, Saroumane croisa des Dunéens avec des Orques pour produire sa force de Semi-Orques.

Lorsque Saroumane utilisa sa garnison contre les Rohirrim en l'an T.A.3018, les Dunéens d'Isengard partirent à la guerre avec plusieurs milliers d'autres du Pays de Dun et de la Marche de l'Ouest. Après leur défaite au Gouffre de Helm, les Dunéens firent le serment de retourner sur leurs terres et de ne plus jamais traverser les Gués de l'Isen pour faire la guerre.

7.5 Après T.A.3018

Après la Guerre de l'Anneau, les Hommes de Dun capturés au Gouffre de Helm furent autorisés à rentrer chez eux après avoir déposé les armes et prêté serment de paix. En raison du nombre de membres que les autres clans avaient perdus pendant la guerre, seuls les Daen Coentis étaient assez forts pour exercer un contrôle. Ils ont pris le dessus sur certains des plus petits clans et ont réorganisé la structure clanique.

Peu de temps après la guerre, le roi Elessar du Gondor se rendit au Nord pour remettre les choses en ordre dans le royaume du Nord (Arnor). Par édit royal, les Dunéens se virent accorder les terres situées au Sud du Glanduin, au Nord de l'Isen, et à l'Ouest du Gwathló jusqu'aux Monts Brumeux. Ils pouvaient en faire ce qu'ils voulaient, à condition d'être en paix avec le Gondor, le Rohan et les autres peuples libres. Sans influence maléfique à proximité pour altérer leur loyauté, les Hommes de Dun ont prospéré. Dans une large mesure, ils adoptèrent le style de vie Daen Coentis que les clans Treforn, Roth et Ewen avaient préservé au fil des ans.

8.0 SITES D'INTERÊT : SUD DES MONTS BRUMEUX

Il y a cinq grands sites d'intérêt dans le Sud des Monts Brumeux : les Maisons des Géants, Amon Lind, l'antre de Turukulon, la tombe d'Isildur et l'aire de Dwaithohir.

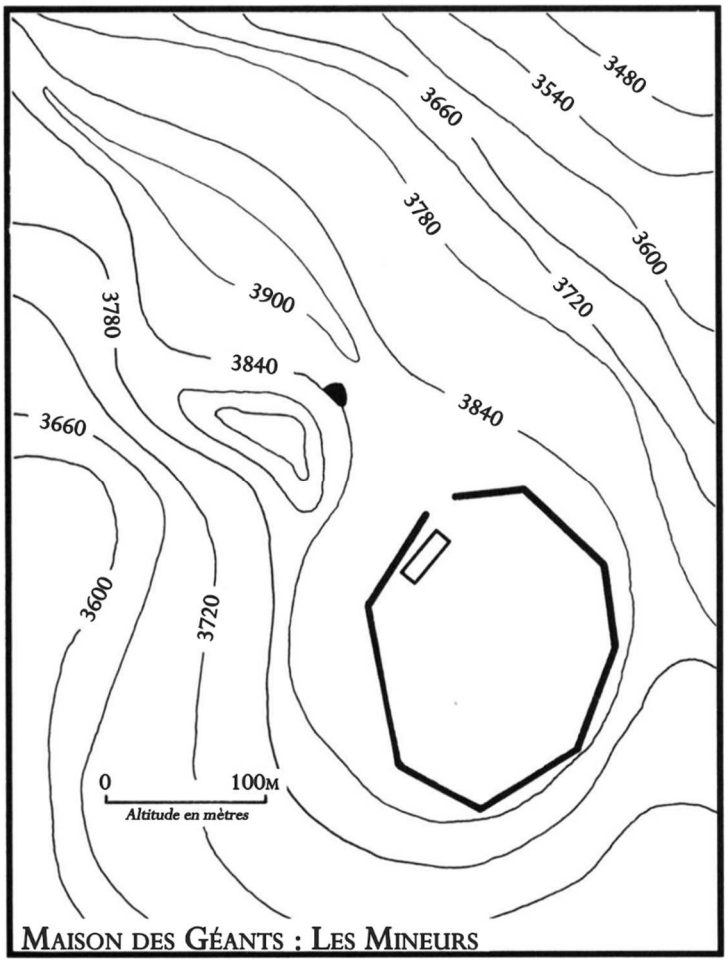
8.1 Les Maisons des Géants

Deux types fondamentaux de groupes de géants résident dans le Sud des Monts Brumeux : les Mineurs et les Éleveurs.

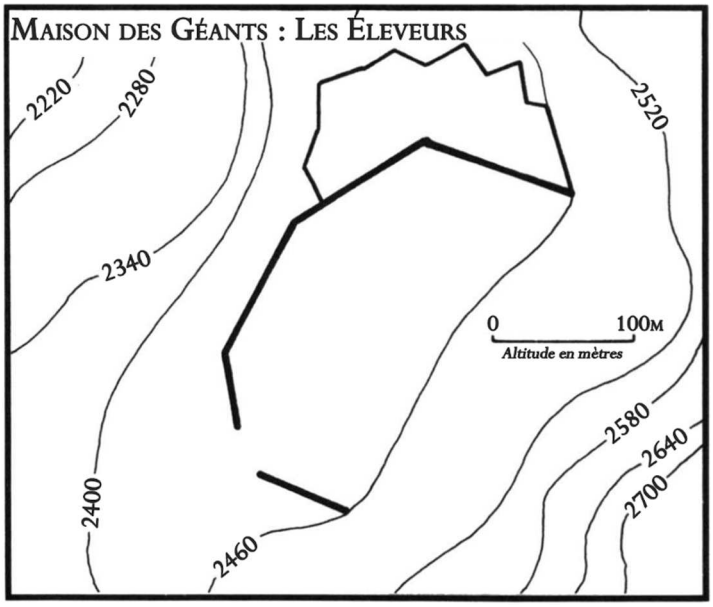
8.1.1 Les Mineurs

Ces Géants exploitent les cavernes près de chez eux pour trouver des pierres précieuses qu'ils échangent avec Tharbad, la Moria et les commerçants du Pays de Dun qui ne sont pas trop effrayés pour faire des affaires. Disposant de leurs propres ressources, les nains de la Moria ne font normalement pas de commerce de pierres précieuses, mais les Nains achètent certaines pierres précieuses qui sont en quantité limitée. Ces échanges ont généralement lieu deux fois par an, à des dates et des endroits convenus à l'avance, dans les basses vallées du côté Ouest des Monts Brumeux. En échange de leurs gemmes, les Géants reçoivent des tissus, des outils, des tonneaux de vin et des articles en cuir. De temps en temps, les Géants se louent aussi comme ouvriers pour des constructions naines, mais c'est rare. Ces Géants ont aidé les Elfes d'Amon Lind à construire leur donjon en échange d'une certaine connaissance des gemmes qui leur permet d'obtenir un bon prix pour leurs marchandises. Ils vendent principalement des béryls, des émeraudes, des rubis, quelques saphirs étoilés et quelques améthystes. Ils ont trouvé un filon très riche et se retiennent bien de dire à qui que ce soit où il se trouve. La mine contient également quelques minerais métalliques, mais l'abondance de ces métaux en Moria rend leur exploitation peu rentable…

La famille est composée de 8 membres. Les deux frères, Sevin et Tûn, sont les chefs de famille. L'aîné, Sevin, a une femme et 3 enfants : un fils presque adulte, un fils adolescent et une fille presque bébé. Les autres membres de la famille sont la mère des deux frères et la femme de Tûn. Les Géants vivent dans une demeure en pierre dans les hauteurs de la montagne, près de l'entrée de leur mine. Tout visiteur sera prié de partir ou devra discuter de ses affaires loin de la demeure et de la mine. Dans la maison, il y aura de 1 à 10 coffres remplis d'un assortiment de pierres précieuses non taillées. Si elles devaient être volées, une chasse à l'homme s'ensuivrait et les captifs deviendraient le dessert de la soirée. Cette famille ne mange pas les autres, à moins qu'ils ne soient particulièrement courroucés par eux. Si les Géants sont offensés ou attaqués, ils se battront. Sevin a une grande épée qu'il utilise comme une épée large, et Tûn utilise une massue de 2,4m. Les enfants et les femmes se battront également si besoin, et bien qu'ils n'aient pas d'armes, ils peuvent donner des coups de pied et de poing. De temps en temps, un groupe de Trolls fait un raid sur la demeure, mais jusqu'à présent, ils ont été repoussés.



MAISON DES GÉANTS : LES MINEURS



MAISON DES GÉANTS : LES ÉLEVEURS

8.1.2 Les Éleveurs

Comme les mineurs, ces Géants semblent être plus civilisés que les Géants du Nord des Monts Brumeux. Cette famille ne fait pas de commerce avec le monde extérieur. Ils commercent avec d'autres familles de Géants et ont récemment été persuadés d'échanger du bétail avec les Elfes d'Amon Lind. Les Géants reçoivent des outils et des leçons de lecture pour leurs enfants, un accord tout à fait inhabituel pour les Géants et dont Fëamírë est responsable. Ils vivent dans l'une des vallées montagneuses, à une altitude inférieure à celle de la famille de miniers. Ils élèvent dans leur ferme des moutons à grandes cornes, des chèvres de montagne et de gros bovins à poils longs appelés Calluks. Actuellement, leur troupeau se compose d'environ 3000 chèvres, 2000 moutons et 500 Calluks. Ceux-ci sont répartis sur une très grande surface et les effectifs changent quotidiennement en raison des pertes causées par les Trolls et autres prédateurs (Grands Aigles, Turukulon, etc.).

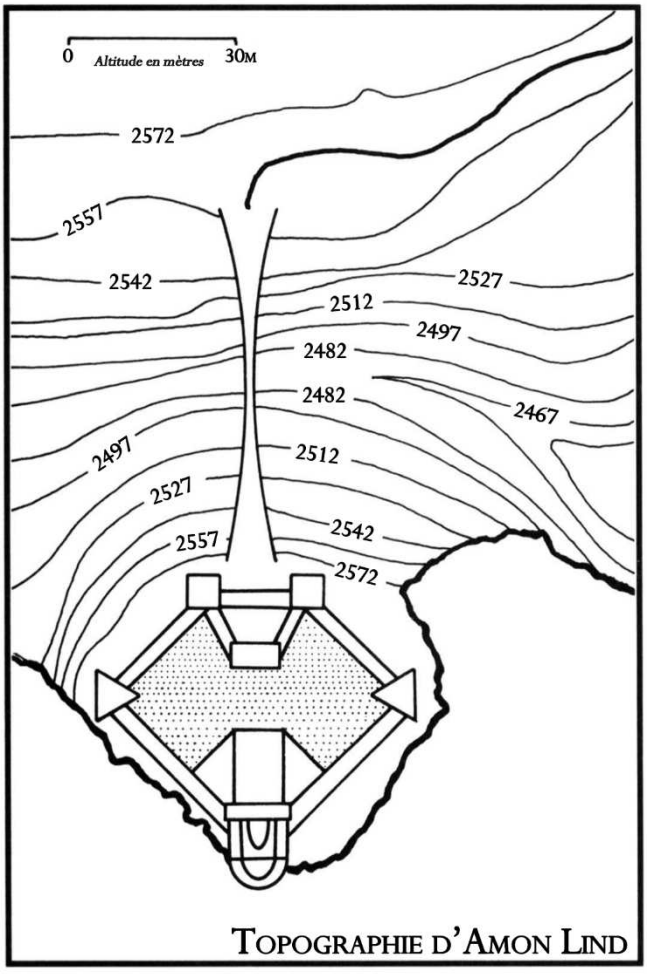
Les Géants ont plusieurs demeures réparties sur ce vaste territoire qui représente leur ferme, afin de pouvoir suivre plus efficacement leurs troupeaux. La maison principale est située sur le flanc d'une colline et est faite d'arbres. Les 18 membres de la famille vivent dans cette maison et utilisent les autres pour les voyages de nuit. La famille se compose d'un père (Mûnd), d'une mère (Grûna), de six enfants (Bûnd, Gûnd, Kena, Kûrl, Mote et Dote) et de trois épouses pour trois de ces enfants (Mona, Tina et Bûrna), et sept petits-enfants allant de 3 ans à l'adolescence. Tous les enfants et les petits-enfants plus âgés participent aux travaux. Le père et le fils aîné s'occupent du commerce avec les autres familles. C'est le fils aîné, Bûnd, qui a convaincu son père d'accepter le marché avec les Elfes à Amon Lind. Si les Géants découvraient que certains Elfes ont des relations avec Turukulon, alors toutes les relations avec eux cesseraient. S'ils sont attaqués, tous ces Géants, sauf les plus petits, se battront, le plus souvent à l'aide de massues ou de haches de pierre. Ces Géants peuvent être amicaux s'ils sont approchés de la bonne manière.

8.2 Amon Lind

Amon Lind est situé sur une crête des Monts Brumeux, du côté Ouest. L'emplacement sélectionné par Fëamírë pour construire la citadelle se trouvait à une altitude élevée et sur une falaise en saillie. Ces caractéristiques se combinent pour la rendre très défendable. L'affleurement rocheux sur lequel elle a été construite a été renforcé par Fëamírë avant la construction de la structure et, bien que la citadelle semble pouvoir se détacher du bord du vide à tout moment, sa construction est en fait telle qu'il faudrait un bouleversement majeur dans les montagnes pour la déloger. Les murs d'Amon Lind font 9m de haut avec de grandes fenêtres inclinées vers l'extérieur et vers le haut sur les deux derniers mètres. Ces fenêtres sont articulées au sommet et peuvent être ouvertes pour permettre aux archers de tirer sur les attaquants au sol. Elles sont faites d'un haut verre enchanté qui est incassable par des forces naturelles. Les murs eux-mêmes sont faits de marbre blanc poli.

La seule entrée de la citadelle est la porte principale, à laquelle on accède par une chaussée qui enjambe la brèche devant la structure. La chaussée fait 5m de large et est également faite de marbre blanc. Tout au long du château se trouvent les tuyaux qui recueillent le vent depuis le bas de la falaise. Les tuyaux qui sont assez grands pour permettre l'entrée par le haut ou par le bas sont garnis de pointes orientées dans la direction opposée à celle d'un intrus y entrant. Ces pointes sont très aiguisées et quiconque pénètre dans ces tuyaux ou, pire encore, tombe dans l'un d'eux, subit plusieurs attaques de dague +30 avant la fin de la chute.

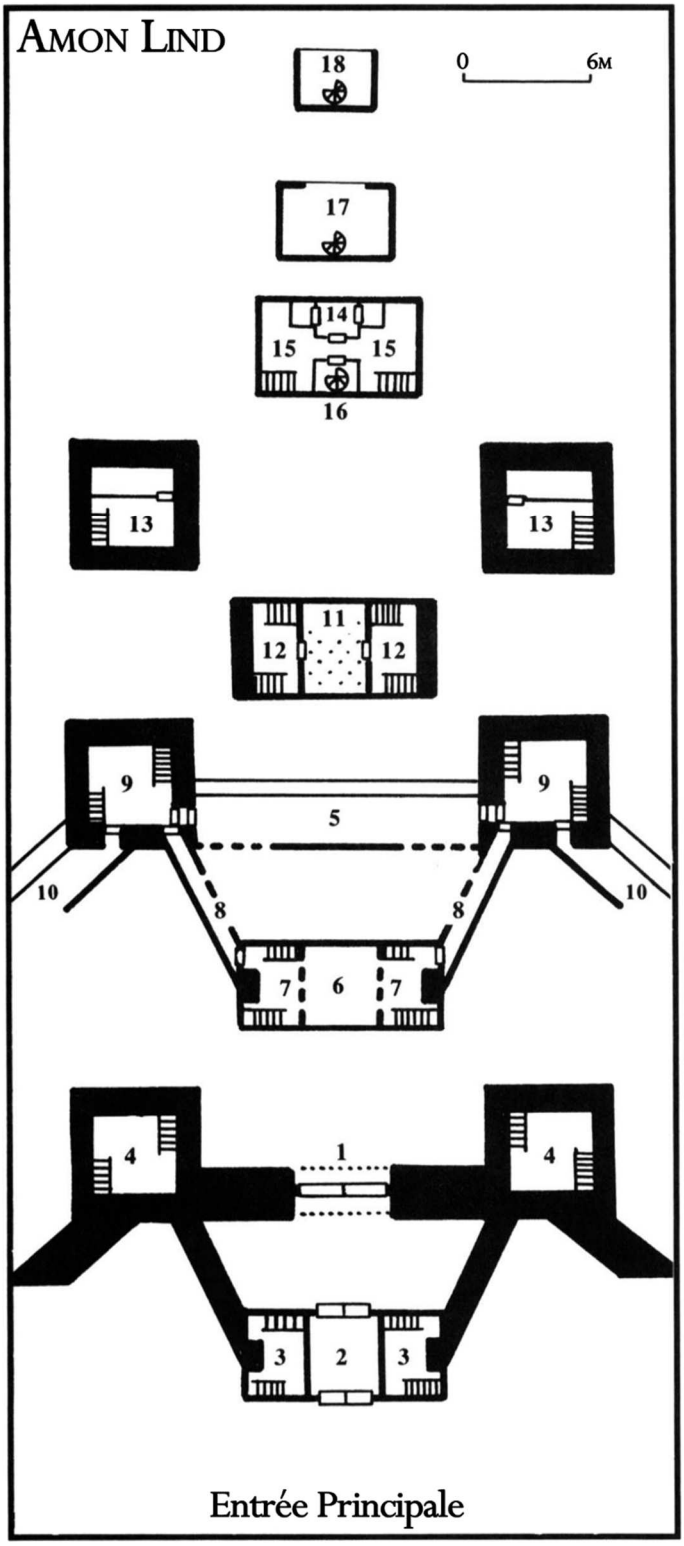
La disposition générale de la citadelle peut faire craindre aux personnes les plus agiles de tomber, aussi Fëamírë a-t-il fabriqué, avec l'aide de Súlkano, de petites amulettes dans lesquelles sont intégrés des sorts de *Vol* qui peuvent être activés par la pensée. Chaque personne résidant en permanence dans la citadelle en porte une (généralement sous ses vêtements). Cela les aide également à défendre la citadelle, car ils pourront prendre plus de risques près des bords que leurs attaquants sans craindre de tomber. Les visiteurs de la citadelle reçoivent également ces objets s'ils sont jugés amicaux par les résidents.



TOPOGRAPHIE D'AMON LIND

8.2.1 Entrée principale

1. **Porte principale**. La chaussée mène à cette porte qui se trouve à 5m au-dessus du sol. Deux herses en acier entourent la porte, et ne permettent pas d'ouvrir les portes si elles sont en place. Les portes elles-mêmes sont faites de la même pierre que le reste du château et renforcées par de l'acier.
2. **Portes secondaires**. Des portes doubles créent cet espace pour servir de point d'embuscade si la porte principale est compromise. Ces portes sont la seule entrée de la cour principale.
3. **Poste de garde**. Ces pièces sont les postes de garde secondaires de la porte et permettent également d'accéder aux niveaux supérieur et inférieur de l'Entrée principale.
4. Ces **pièces situées au rez-de-chaussée** des tours sont utilisées comme armureries pour les gardes en poste dans les tours et sur les murs.
5. Une **petite passerelle** le long du bord extérieur du passage permet aux défenseurs d'atteindre ces fenêtres pour tirer. Comme toutes les fenêtres du complexe, celles-ci sont enchantées pour être incassables. Les mécanismes qui ouvrent la herse et la porte sont situés dans ce couloir.
6. **Portail de l'Entrée principale**. Cette zone est ouverte sur le portail du dessous et comporte des fentes pour les flèches de chaque côté pour tirer sur les attaquants qui passent en dessous.
7. **Deuxième étage de l'Entrée principale**. Ces pièces servent d'armurerie aux gardes.
8. **Intérieur**. Les couloirs qui traversent ces murs relient l'Entrée principale aux tours avant. Des fentes pour les flèches sont prévues pour permettre aux défenseurs de tirer sur les intrus qui ont franchi la porte principale.
9. **Tour du deuxième étage**. Cette zone fait office de soupape de sécurité. Des portes en fer peuvent être utilisées pour séparer le couloir des tours ou des murs extérieurs si l'un ou l'autre devait être envahi. C'est le poste de garde pour le mur frontal et les murs latéraux. Les gardes parcourent régulièrement ces niveaux depuis les tours avant jusqu'aux tours Nord et Sud.
10. **Murs extérieurs**. Ces murs ont une structure similaire à celle des murs de façade.
11. **Meurtrières**. Cette pièce du poste de garde est équipée de trous pour donner aux défenseurs la possibilité d'attaquer ceux qui passent en dessous.
12. **Cuisine et garde-manger**. Ces deux pièces servent de lieu de stockage et de préparation des aliments pour les gardes de l'Entrée principale.
13. **Tour du troisième étage**. En raison de l'inclinaison du toit des tours, ces niveaux sont divisés en une zone couverte et une zone non couverte. La zone couverte est utilisée pour le stockage et contient une baliste qui peut être sortie et montée sur un pivot sur le mur de la tour si nécessaire.
14. **Latrines**.
15. **Quartiers**. C'est une zone de repos pour les gardes qui ne sont pas en service.
16. **Cage d'escalier**. Cet escalier en colimaçon mène aux quartiers du capitaine de la garde.
17. **Quartiers d'Ectheon**. Le capitaine de la garde (Ectheon) reçoit les visiteurs et mène ses affaires depuis cette pièce. Il est un collectionneur de couteaux de lancer et possède une superbe collection qui couvre presque tout un mur. Ils vont du purement décoratif à part une dague de croissance +30 qui augmentera de taille en volant de façon à frapper comme une épée courte entre 3 et 6m, une épée large à entre 6 et 9m, ou une épée à 2 mains entre 9 et 12m. Au-delà de 12m, elle tombera au sol (comme une dague). Tout ajout de dagues de lancer uniques à sa collection sera bien payé, que ce soit en argent ou en faveurs.
18. **Chambres privées**. Cette pièce est utilisée par Ectheon pour le repos et la médiation. Il y a une vue dominante sur les environs à l'Est.



8.2.2 Tours Nord et Sud

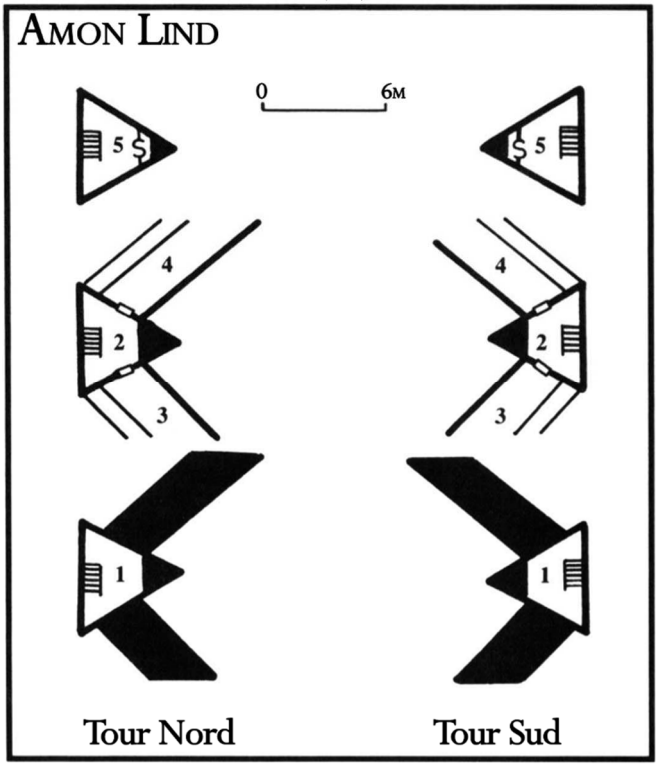
1. **Rez-de-chaussée**. Ces pièces étaient utilisées pour le stockage, mais ont depuis été converties en quartiers pour les "Armes" (*voir section 6.1.2*).
2. **Deuxième étage**. C'est par cette pièce que l'on peut accéder aux murs de l'Entrée principale et du donjon principal. Les portes peuvent être verrouillées de chaque côté afin de couper l'accès aux intrus. Les gardes postés ici patrouillent le mur entre l'Entrée principale et le donjon principal.

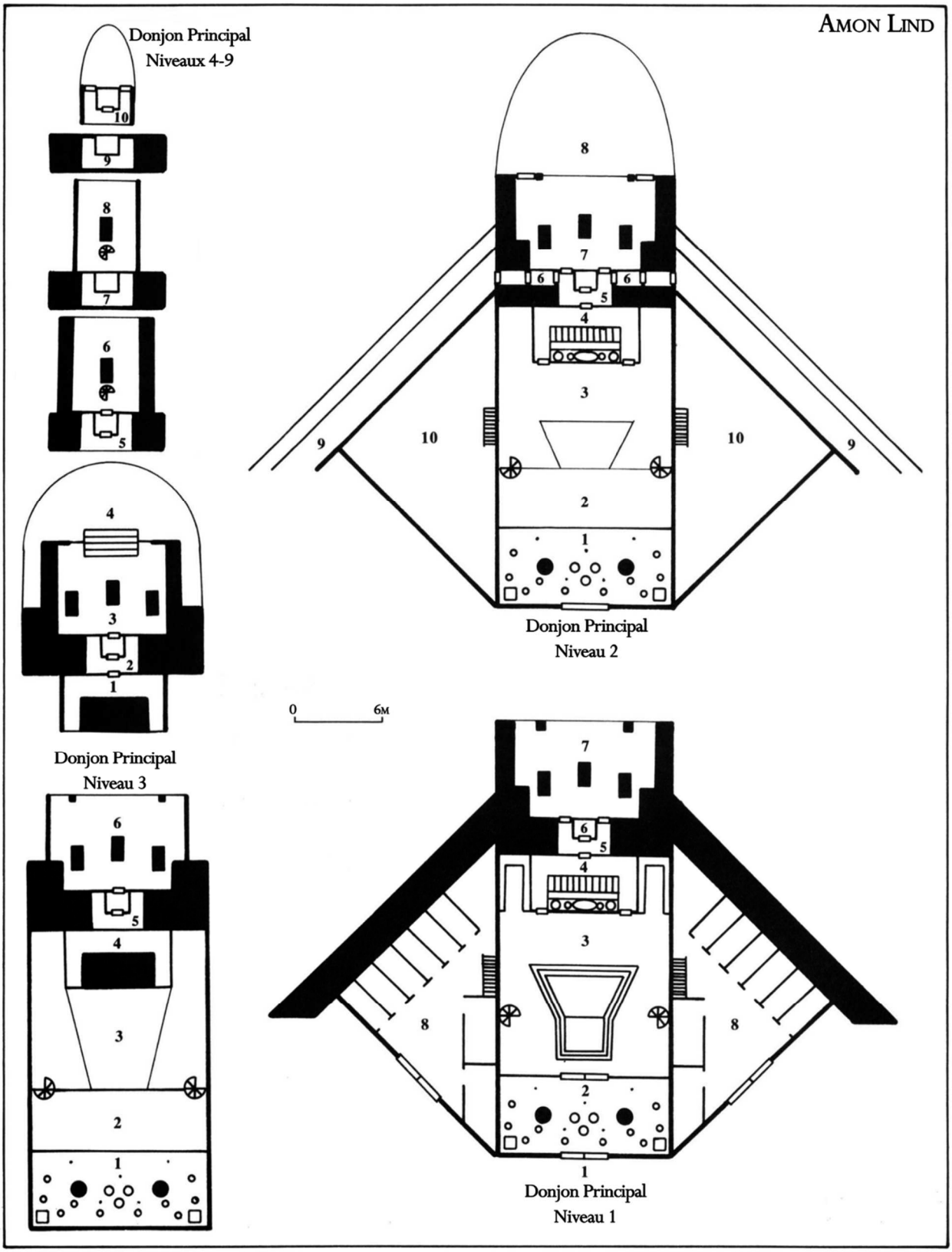
3-4. **Murs extérieurs**. *Voir Entrée Principale*.

5. **Troisième étage**. Bien qu'il soit principalement utilisé comme zone de stockage, il y a une porte secrète qui s'ouvre pour montrer une échelle à l'intérieur du tuyau principal qui traverse la tour. Cette échelle mène à une petite plate-forme (1mx1m) située à près de 21m du sol qui peut être utilisée comme poste d'observation ou comme de riposte à distance en cas d'attaque.

8.2.3 Donjon Principal – Niveau 1

1. **Entrée**. Ces portes incrustées de marbre poli et de platine sont la seule entrée de ce que les occupants appellent Nolorond (la Salle de la Connaissance). Ces portes sont verrouillées magiquement à tout moment et ne s'ouvrent que lorsque le mot quenya signifiant "liberté" est prononcé.
2. **Salle des Sons**. Dans cette pièce, des colonnes de différents diamètres s'étendent du sol au plafond. Ces tuyaux et des tiges de mithril, de laen et de divers autres matériaux sont enchantés de telle sorte que si un objet vibrant est touché, ils retiendront cette vibration à l'octave pour laquelle ils sont adaptés. Un dispositif similaire à un diapason peut créer cet effet. On peut aussi placer les lèvres contre le tuyau ou la tige et chanter la note. La note, quelle que soit la méthode utilisée, sera maintenue jusqu'à ce que la même vibration soit à nouveau appliquée sur le tuyau ou la tige. En raison de sa nature magique, toute note fausse obligera le tuyau ou la tige à faire un JR de 15ème niveau contre le poison, ou il/elle se brisera. Étant un barde, l'architecte du donjon Fëamírë sait comment programmer ces tuyaux depuis un autre endroit pour qu'ils jouent ces différents chants : sommeil, peur, maintien, calme ou étourdissement. Puisque ces cornemuses jouent jusqu'à ce qu'elles soient arrêtées, ces chants affecteront toute personne dans la salle jusqu'à ce qu'ils soient arrêtés par Fëamírë, sa femme Lalaith, ou bien Helkama et Súlkano, les fabricants des tuyaux. Toute personne présente dans la salle lorsque les tuyaux sont joués doit faire un JR contre un sort de 20ème niveau ou être affectée de la manière appropriée.
3. **Grand Hall**. La salle de réunion principale pour tous les occupants d'Amon Lind. Elle a un plafond voûté pour les 3 premiers mètres, qui permet d'avoir des balcons sur les deux niveaux au-dessus. Au milieu de la salle se trouve une zone avec de grands coussins pour s'allonger pendant la conversation ou la méditation. Relié à cette zone, à l'extrémité, se trouve une autre zone avec une piscine pour se baigner et se détendre. Au fond de la pièce se trouvent des étagères de livres pour la lecture de loisir, la bibliothèque contenant des livres plus "techniques" étant située ailleurs. Plusieurs plateaux de jeu sont installés sur de petites tables autour de la pièce, des plantes ornent des piédestaux ou sont suspendues au plafond à divers endroits, et on peut y voir des sculptures et des peintures d'une incroyable beauté. L'éclairage de la salle provient d'un puits de lumière pendant la journée et de globes à lumière douce placés au sommet des murs pendant les heures sombres. Deux escaliers en spirale mènent aux 2ème et 3ème niveaux. L'accès à la salle de contrôle de la Salle des Sons et aux pièces situées derrière se fait au fond de la salle par des portes cachées, extrêmement difficile (-30) à détecter.





4. **Salle de contrôle**. À l'avant de la pièce se trouve une grande collection de tuyaux que Fëamírë utilise pour contrôler les chants joués par la Salle des Sons. Ces tuyaux peuvent être joués indépendamment, comme un orgue à tuyaux, mais avec des sons plus clairs et moins durs. L'air qui alimente le son dans les tuyaux provient des grands conduits de collecte situés sous la falaise, sous le donjon. Fëamírë est un maître de cet instrument et peut l'utiliser pour augmenter la portée de certains de ses sorts de barde afin de toucher une zone située à plus de 400m du donjon. Son talent de musicien a largement contribué à l'attribution du nom de ce lieu. La porte au fond de la pièce mène au couloir d'accès n°5.
5. **Couloir d'accès aux Ortani**. Les portes mènent aussi aux quartiers de Fëamírë et de Lalaith.
6. **Ortani**. Les machines appelées *Ortani* ne sont rien moins que des ascenseurs qui, quoique manœuvrés manuellement, sont très bien étudiés et fonctionnent avec une grande efficacité. Cet habitacle de 2,1mx2,1m peut transporter un passager du niveau le plus bas au niveau le plus haut du donjon. Ces machines sont peu nombreuses et placées dans les lieux de grande hauteur et dans les endroits où des cargaisons sont manipulées. Les ascenseurs sont manœuvrés par des contrepoids et autres mécanismes compliqués qui équilibrent le poids des passagers, Contrôlés par un opérateur à l'extérieur, ils courent sur un rail d'acier supporté par plusieurs câbles. Tous peuvent être maintenus en position haute et être mis hors d'usage si besoin.

7. **Quartiers de Fëamírë et Lalaith**. Comme la plupart des quartiers d'Amon Lind, cette grande pièce ne sert pas principalement de chambre à coucher, mais d'espace privé pour étudier et se détendre. Cette pièce est remplie d'instruments de musique, de partitions, et d'autres éléments liés à la passion de ce couple.
8. **Écuries**. Ces deux espaces sont capables de loger 16 chevaux au total. Des escaliers mènent au deuxième niveau.

8.2.4 Donjon Principal - Niveau 2

1. **Salle des Sons**. Le plafond voûté de la Salle des Sons occupe cet espace.
2. **Balcon**. Cette zone est ouverte sur le Grand Hall en dessous.
3. **Salle supérieure**. Cette pièce se trouve directement au-dessus du Grand Hall. Elle est parfois utilisée pour des danses ou des banquets car la partie vitrée à l'avant de la pièce laisse passer la lumière vers le rand Hall en dessous. Une balustrade basse, faite de verre et de bois, protège le balcon. La lumière est fournie par une lucarne ou par des globes suspendus le long des murs. Des portes mènent au n°4 sur le mur du fond.
4. **Couloir**. Ce couloir mène aux Ortani. Les tuyaux qui viennent d'en bas sont cristallins et la lumière du soleil qu'ils reçoivent des deux étages supérieurs lorsqu'ils sortent du bâtiment, se réfracte à travers eux et crée un spectacle de lumière aux premières heures du matin. Parfois, le clair de lune est réfracté la nuit et ce couloir est alors le point de mire de la soirée.
5. **Couloir d'accès aux Ortani**. *Voir Donjon Principal Niveau 1 n°5*.
6. **Couloir d'accès**. Cette série de portes permet de passer des grands tuyaux de vent du donjon aux murs ou vice versa. Les portes sont dans les murs des tuyaux et les passerelles passent sans garde-fou. Une chute de ces passerelles entraînerait une sortie immédiate du château par les grands conduits de vent situés en dessous, et une chute de quelque 60m jusqu'à l'affleurement rocheux le plus proche. Il est possible d'arrêter la descente par les tuyaux à un croisement de tuyaux, mais c'est une manœuvre extrêmement difficile (-50). Le seul autre espoir serait qu'un courant ascendant très fort puisse ralentir suffisamment la descente pour s'appuyer sur les côtés du tuyau, et seulement si les bras peuvent l'atteindre, car le tuyau fait 2,1m de large. Cette manœuvre est une pure folie (-70). La possibilité qu'il y ait un courant ascendant suffisamment fort est de 55%. Les occupants du donjon sont à l'aise avec ces passages et ne tomberont pas à moins de se battre avec quelqu'un et même dans ce cas, leurs chances de maintenir leur équilibre sont toujours bonnes.
7. **Salle de réunion**. Les dirigeants d'Amon Lind se réunissent ici pour discuter des questions importantes concernant le donjon à intervalle régulier, généralement deux fois par an. Des réunions non programmées peuvent être convoquées à tout moment si nécessaire. Les visiteurs, bien que rares, sont accueillis officiellement dans cette pièce et interrogés de manière subtile si leurs intentions ne sont pas claires. Cette pièce est utilisée comme conservatoire lorsqu'elle n'est pas utilisée à titre officiel. Des récitals de nouvelles œuvres y sont organisés par les compositeurs et les musiciens du groupe. Une grande fenêtre pleine longueur occupe le mur Ouest avec des portes de chaque côté qui s'ouvrent sur le balcon. La vue de cette pièce et du balcon est époustouflante, en particulier au coucher du soleil.
8. **Balcon**. Ce grand balcon s'étend sur environ 10m à partir du donjon et est carrelé de manière élaborée, et bordé d'une balustrade de 1m. Lorsque le temps le permet, des banquets et des danses sont organisés ici.
9. **Murs extérieurs**. *Voir Entrée principale*.
10. **Réserve**.

8.2.5 Donjon Principal - Niveau 3

1. **Salle des Sons**. Le plafond voûté se termine à ce niveau, car le toit du donjon principal s'incline vers le haut depuis l'avant de la salle.
2. **Vue sur le Grand Hall**. *Voir Donjon Principal – Niveau 2 n°2*.
3. **Serre**. Le toit du donjon principal, qui surplombe cette pièce et les deux salles situées en dessous, est presque entièrement vitré, tout comme le mur qui sépare l'avant de cette pièce de la descente. Cette zone vitrée sert de serre où l'on cultive différents types de plantes. Cette zone est capable de produire une grande partie de la nourriture du donjon, car les techniques avancées utilisées par les jardiniers permettent à l'espace utilisé de produire 5 fois la quantité dont la zone serait normalement capable. De petites sections sont réservées aux différents climats pour faire pousser des herbes médicinales qui ne peuvent normalement pas être cultivées dans une serre. Le milieu de la pièce a un plancher en verre qui permet à la lumière de passer aux niveaux inférieurs. Il n'y a pas de passage vers les Ortani à partir de ce niveau.
4. **Réservoir**. Isolé du reste de ce niveau, il fournit l'eau pour la serre.
5. **Couloir d'accès aux Ortani**. Ce couloir est équipé d'une échelle qui permet aux jardiniers de vérifier périodiquement le niveau d'eau du réservoir n°4 par une petite porte située au-dessus du niveau d'eau.
6. **Quartiers de Moranar**. Moranar utilise cette chambre pour se reposer, étudier et faire quelques recherches mineures sur les sorts. Elle tient à son intimité et a fait faire la porte pour qu'elle ne fonctionne qu'à sa demande. Il n'y a pas de serrure à crocheter et toute utilisation de sorts autres que les siens à l'intérieur de l'ascenseur ou de sa chambre provoquera un *Éclair choquant* de 15ème niveau qui frappera la cible. Cela se produit chaque fois qu'un sort est lancé, jusqu'à 5 fois. Les sorts lancés par des objets n'affectent pas le piège. Elle a une petite boîte à bijoux dans sa chambre, principalement du mithril et des perles noires d'une valeur de 10.000 po. Elle possède quelques livres de sorts personnels contenant des sorts de niveau inférieur, mais elle garde la plupart de ses livres dans la bibliothèque (*voir souterrain Niveau 1 n°12*). Son épée, Raukambar (Q. "Malédiction du Démon") est conservée sur un tablier contre le mur Sud. Si l'on saisit la poignée sans dire le nom de l'épée, le pommeau de l'épée, qui a la forme de plusieurs têtes de démons, mordra la main qui l'a saisie et ne la relâchera pas tant que l'épée ne sera pas libérée. Le nom n'est pas écrit sur l'épée. L'extrémité Ouest de la pièce a des fenêtres allant du sol au plafond, avec une vue magnifique.

8.2.6 Donjon Principal - Niveau 4 à 9

1. **Couloir d'accès au Premier Poste d'Observation de l'Est**. Cette salle du 4ème niveau possède un plafond incliné en forme de puits de lumière à travers lequel passent les tuyaux cristallins de l'instrument du premier niveau. Les fenêtres situées aux extrémités de ce couloir donnent sur les salles principales et sur la cour. Ce couloir ne peut être utilisé que comme poste d'observation ou comme lieu de méditation.
2. **Couloir d'accès aux Ortani**.
3. **Quartiers de Teletasarë**. Les quartiers de la guérisseuse résidente du donjon reflètent de sa personnalité. Le décor de la pièce met en avant une attitude d'ouverture et de réceptivité envers les autres. La porte de sa chambre n'est jamais fermée à clé et de nombreux endroits sont disponibles pour que les visiteurs puissent s'asseoir ou se détendre. Ces endroits peuvent également être utilisés pour les personnes en convalescence qu'elle souhaite avoir sous surveillance constante. Teletasarë a une petite boîte à bijoux rarement portés, rangée sous un oreiller sur un canapé rarement utilisé du côté Nord de sa chambre. Plusieurs sculptures de belle facture qu'elle a réalisées elle-même sont disposées dans la pièce mais ne plairaient probablement pas à quelqu'un qui ne connaîtrait pas l'artiste (Helkama).
4. **Balcon**. Des escaliers et des doubles portes vitrées mènent à un balcon surélevé avec une rampe de 1m. La vue d'ici est plus spectaculaire que celle du balcon du deuxième étage.
5. **Premier Poste d'Observation de l'Est**. Ce niveau offre une vue sur les terres à l'Est, mais est partiellement bloqué par l'Entrée principale.
6. **Quartiers d'Helkama**. Les quartiers d'Helkama sont les plus élevés en altitude, et occupent deux niveaux qui sont reliés par un escalier en spirale. Ses quartiers sont peu meublés, avec de nombreux objets en cristal ou en verre trempé, y compris des chaises et des fauteuils. La chambre est fermée à clé, Très Difficile à crocheter (-20), et seul Helkama a la clé bien qu'il ait aussi une clé pour Teletasarë, mais ne la lui a pas encore donnée. Il a un petit coffre fait de laen fumé qui contient 1000 pièces de mithril. Il ne s'ouvre qu'à son contact ou en détruisant le coffre. Son épée du nom d'Elenrûth (Q. "Étoile de la colère"), qu'il ne porte que

lorsqu'il sort du donjon ou lors d'une attaque, est accrochée dans son fourreau sur le mur Nord. Si elle est enlevée du mur par quelqu'un d'autre que lui, un sort de *Retenue suprême* maintiendra le porteur en place pendant 10 tours et un sort de *Nuée mortelle* sur une aire de 3mx3m se formera autour de l'épée. Le mur Ouest de la pièce est entièrement en verre et la vue est semblable à celles des autres étages.

7. **Niveaux du réservoir**. Les niveaux situés entre ici et les postes d'observation sont fermés depuis les Ortani et remplis d'eau pour fournir une pression d'eau aux niveaux inférieurs. L'eau est pompée périodiquement du ruisseau au bas de la colline pour remplir ces réservoirs. Il y a en fait deux réservoirs ; celui qui fait face à l'Est a un mur de pierre solide et stocke l'eau froide, et celui qui fait face à l'Ouest a un mur fait d'un verre noir qui piège et stocke la chaleur pour fournir de l'eau chaude. Pendant les mois les plus froids, cette eau est acheminée à travers un four situé aux niveaux inférieurs pour fournir la chaleur supplémentaire nécessaire.
8. **Quartiers d'Helkama**. Le deuxième niveau des quartiers d'Helkama a un plafond incliné qui est aussi le mur Ouest. Ce mur faisant office de plafond est entièrement fait de verre. Son lit est le seul meuble de ce niveau.
9. **Réservoir**. *Voir n°7.*
10. **Deuxième Poste d'Observation de l'Est**. La fenêtre de ce petit couloir offre la meilleure vue sur l'Est depuis le donjon. Les portes à l'Ouest ouvrent sur le balcon.
11. **Poste d'Observation de l'Ouest**. À 45m au-dessus du niveau des fondations du donjon, ce petit balcon offre une vue imprenable sur les environs, si les nerfs du spectateur sont suffisamment solides pour regarder le paysage, depuis cette balustrade de 1m et avec le vent qui souffle très régulièrement Une chute de 120m attend tout imprudent.

8.2.7 Souterrain - Niveau 1

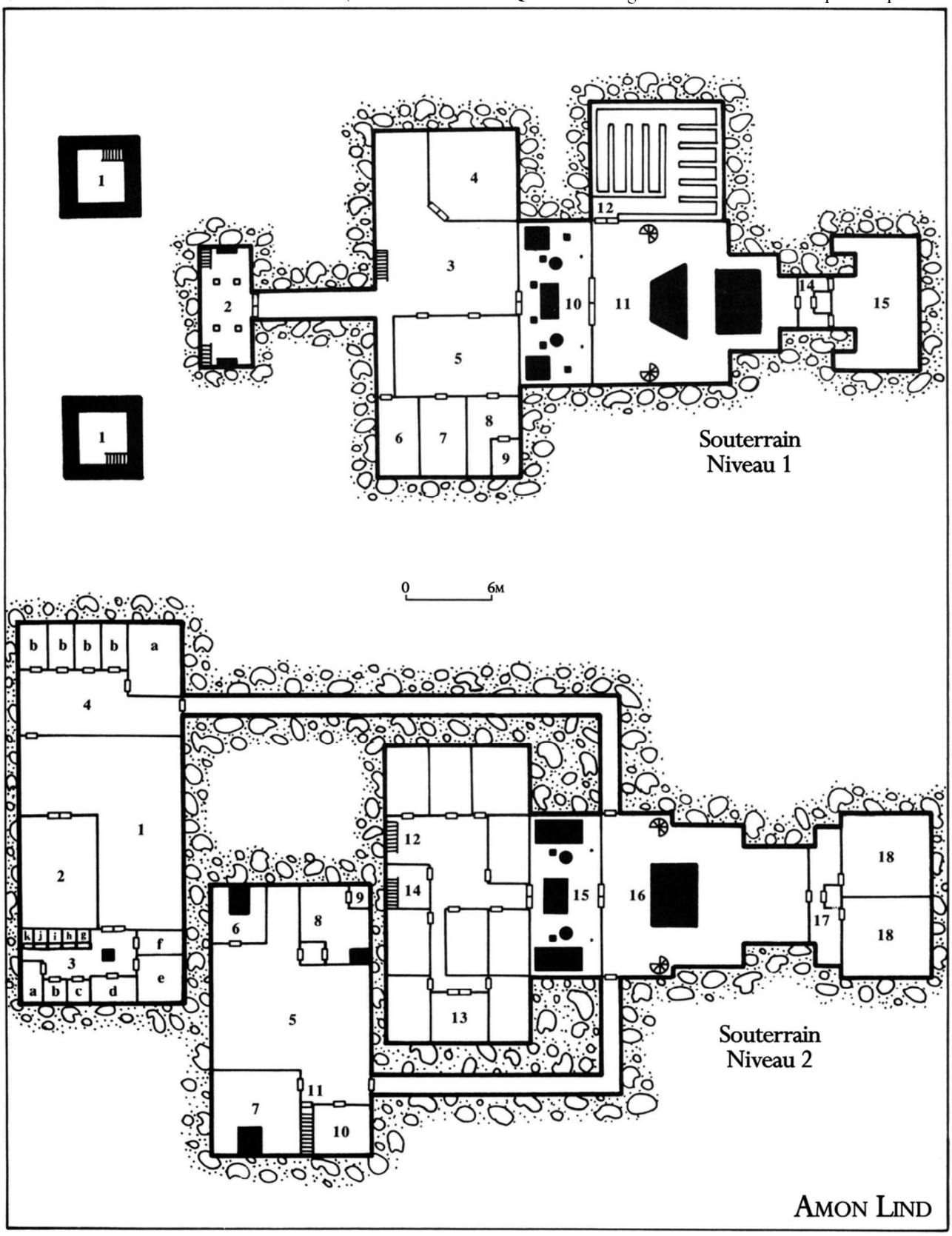
1. **Quartiers des gardes**. Ces pièces sont les quartiers privés de deux des gardes de la porte d'entrée.
2. **Forge**. Les réparations normales des armures et des armes sont effectuées ici par des forgerons qualifiés. Les travaux particulièrement délicats sont confiés à Súlkano ou Helkama. Ces forgerons travaillent également comme assistants dans la forge du souterrain, au niveau 2. En raison de la faible population et de la qualité générale des armures et des armes du donjon, ces forges ne sont pas occupées la plupart du temps.
3. **Salle à manger**. Tous les occupants d'Amon Lind mangent ensemble dans cette salle, quel que soit leur statut. Les repas sont servis deux fois par jour, et ceux qui manquent ces moments sont censés faire leurs propres repas car les cuisiniers ont d'autres choses à faire…
4. **Salle de réception**. L'utilisation de cette pièce est réservée aux occasions spéciales, comme la présence d'invités.
5. **Cuisine**.
6. **Quartier des servantes**. Bien qu'elles soient appelées *servantes*, ces Elfes sont également les tisserandes du donjon, fabriquant les tissus pour les résidents. Elles peuvent créer des tissus particulièrement fins à partir de la laine des moutons des montagnes et d'une herbe longue de la vallée, semblable au lin. Ils font également des tapisseries comme passe-temps, dont certaines peuvent prendre plus de 100 ans à réaliser en raison de leur complexité.
7. **Quartier des cuisiniers**. Les deux cuisiniers sont des époux et sont également en charge de la serre au 3ème niveau du donjon. Ils y travaillent, mais sont fiers du résultat.
8. **Réserve des aliments**.
9. **Entrepôt frigorifique**.
10. **Salle du Silence**. Comme pour la magie utilisée dans la Salle des Sons, aucun son ne peut être émis ou entendu dans cette pièce. Cela signifie que tout sort ayant une composante verbale ne peut être lancé dans cette pièce.
11. **Hall inférieur**. En raison de sa proximité avec la bibliothèque (*voir n° 12*), cette salle est principalement utilisée pour l'étude ou la méditation. Le bassin du Grand Hall se prolonge dans ce niveau avec des parois transparentes. La lumière du dessus se diffuse à travers l'eau pour donner une lumière tamisée. Un éclairage supplémentaire est disponible sous la forme de globes lumineux qui peuvent être déplacés où l'on veut.
12. **Bibliothèque**. Tous les murs et toutes les étagères de 6m de haut de cette pièce sont occupés par des livres. Cette vaste collection contient des livres sur presque tous les sujets, la plus grande partie étant liée au domaine de la magie. Les livres contenant les informations les plus puissantes sont toutefois conservés dans la chambre forte (*voir n° 13*).
13. **Chambre forte**. Cette pièce est tapissée de plomb et protégée de toute détection par des sorts. Il n'y a qu'une seule clé pour la porte, qui se trouve derrière une section des étagères, et elle est gardée par Ectheon, le capitaine de la garde. Les objets contenus ici sont gardés là non pas pour empêcher le vol mais plutôt pour empêcher toute curiosité qui pousserait quelqu'un à "jouer" avec quelque chose qu'il connaît peu. Les objets conservés ici sont : des livres de sorts de niveau 20 ou + appartenant aux lanceurs de sorts de haut niveau, Echicerta (l'amulette de fabrication) appartenant à Súlkano, et la pierre de fusion d'Elenril. D'autres objets sont conservés ici à des moments différents, mais ceux-ci seront toujours là, sauf s'ils sont utilisés par leurs propriétaires.
14. **Couloir d'accès aux Ortani**.
15. **Quartiers d'Elenril**. L'éducation d'Elenril a influencé son mode de vie actuel, comme en témoigne le décor de ses appartements privés. Les sols sont recouverts de fourrures et de tapis et de grands oreillers font office de chaises. Les tables basses de la pièce servent à poser des lampes et des plantes, ainsi qu'à manger et à étudier. Sont également présents plusieurs des succès d'Elenril dans ses premiers travaux. Il y a une petite créature ressemblant à un furet avec des ailes de chauve-souris qui s'envole lorsqu'elle est dérangée (surnommée "Le Clin d'œil ailé "), une créature qui ressemble à un renard argenté avec des oreilles et des pattes arrière de lapin, et une grande créature ressemblant à un blaireau qui a besoin d'affection. Ce dernier se frottera à toute personne entrant dans la pièce au point de l'ennuyer si elle en a l'occasion.

8.2.8 Souterrain - Niveau 2

1. **Laboratoire d'Elenril**. Elenril mène ici ses expériences avec l'aide de Teletasarë. Cette pièce est utilisée pour raffiner les herbes et analyser les animaux avant et après les expériences. Les portes de la pièce peuvent être verrouillées magiquement pour éviter toute perturbation pendant les moments cruciaux.
2. **Zone chirurgicale**. Cette salle insonorisée est utilisée lors des expérimentations, ou lorsque des circonstances particulières justifient l'utilisation d'une protection magique supplémentaire. Cette pièce est également utilisée pour travailler avec les blessés graves en cas d'attaque ou d'accident.
3. **Salle des spécimens**. Ces cages contiennent des animaux qui attendent d'être utilisés dans des expériences ou qui sont actuellement utilisés. Les cages contiennent :
   a. Un léopard des neiges adulte (léthargique, post-expérimental).
   b. Une chouette sans yeux.
   c. Un écureuil de 75cm et de 15kg.
   d. Un Glutan des montagnes (sous sédatif).
   e. Un jeune ours bleu (également sous sédatif).
   f. Un Dunéen de 22 ans.
   g. Deux chauves-souris incapables de voler.
   h. Trois lapins blancs.
   i. à k. Vide.
4. **Salle de soin**. Cette zone est le lieu de travail de Teletasarë, bien qu'il y ait rarement quelqu'un ici. Elle a beaucoup à faire en s'occupant des animaux d'Elenril. Le '**a**' indique la pièce dans laquelle elle stocke ses herbes et ses outils. Les salles '**b**' sont les chambres individuelles des patients.
5. **Forges**. Les travaux de Súlkano et Helkama sont effectués ici. La taille relativement petite de la pièce n'est pas trop un obstacle car aucun travail à grande échelle n'est effectué ici. Les travaux de très grande envergure sont effectués dans les forges situées dans des grottes à environ un kilomètre de là, où ils ont travaillé sur les éléments structurels du château lors de sa construction.
6. **Forge froide**. Une petite forge froide à l'usage d'Helkama est en place ici. Elle ne sert qu'à fabriquer de petits objets en laen, pas plus grands qu'une grande lame d'épée.
7. **Forge chaude**. Le feu magique fourni par Moranar allume cette forge pour produire les alliages supérieurs. Pour travailler les

autres métaux, Súlkano utilise des feux normaux ou des feux magiques qu'il peut produire lui-même. Il reçoit également de l'aide de l'extérieur (*voir section 6.11*).

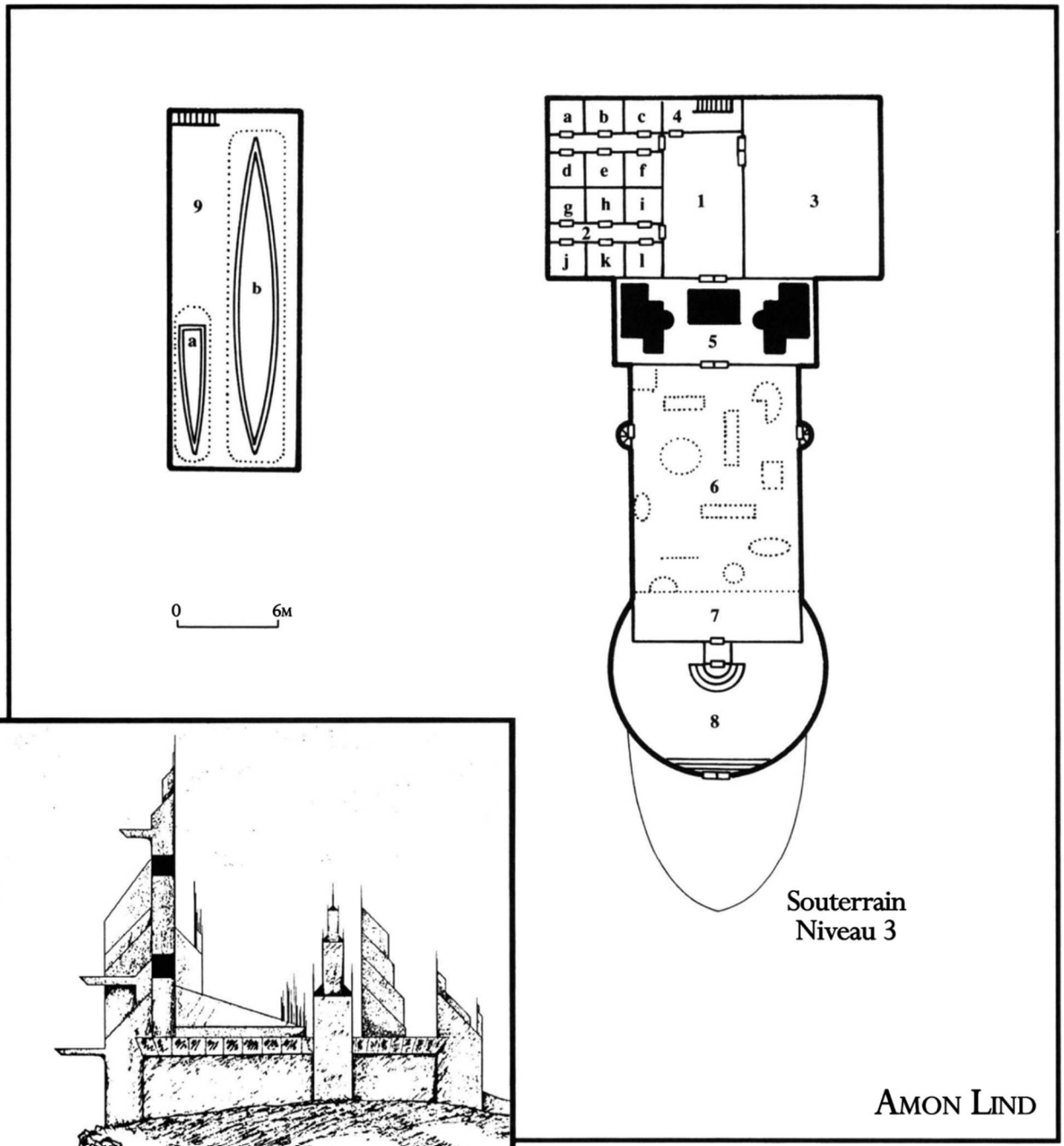
8. **Salle de confinement**. Il y a deux portes à cette pièce. La porte extérieure ne s'ouvrira pas tant que la porte intérieure ne sera pas sécurisée et vice versa. Cela permet de se protéger des matériaux dangereux conservés et travaillés ici. Une petite forge pour travailler les métaux se trouve dans le coin Nord-Ouest de la pièce.
9. **Placard de rangement**. Cette armoire entièrement doublée de plomb est également traversée par une grille de kregora afin de permettre une fuite minimale d'énergie vers l'extérieur. Dans l'armoire est stocké 50kg de minerai de Celebur ("argent brûlant", Uranium) et dans une caisse séparée, qui sera flottante dans l'air, se trouve un cube de 15cm de Mithrarian ("Gouffre du Grand Argent"). Il n'a pas encore été capable de reproduire le processus par lequel il a été fabriqué. Cet alliage défie la gravité et s'échappe de sa boîte si on l'ouvre. L'étui (qui pèse 250kg) tombera alors sur le sol, infligeant à toute personne se trouvant en dessous un Coup critique d'Écrasement D ou donnant à son détenteur une hernie immédiate et invalidante qui devra être soignée avant toute autre action du personnage en raison de la douleur. Pour en savoir plus sur ces métaux, *voir section 6.12 et le module JRTM - La Lórien et Les Guildes des Orfèvres Elfes*.
10. **Salle de repos**. On y trouve non seulement des installations pour l'hygiène, mais aussi un lit sur lequel on peut s'allonger après une journée de labeur.
11. **Escalier vers le quai**. *Voir Souterrain niveau 3 n°10*.
12. **Quartiers**. Les gardes et les serviteurs occupent ces pièces.



13. Salle d'eau.
14. **Poste de garde**. Cette pièce est verrouillée et un garde est posté lorsque des prisonniers sont dans les cellules du dessous.
15. **Salle du Froid**. Pour une raison inexpliquée, cette salle est 30 degrés plus froide que le reste du donjon.
16. **Salle des visiteurs**. Lorsqu'il n'y a pas de visiteurs, cette salle est utilisée par n'importe quel habitant comme bon lui semble.
17. **Couloir d'accès aux Ortani**.
18. **Quartiers des visiteurs**. Ces pièces ne sont presque jamais utilisées. L'une d'elles a été transformée en atelier par les tisserands, mais l'autre est toujours réservée aux invités.

8.2.9 Souterrain – Niveau 3

1. **Poste de garde**. Bien qu'il ne soit pas occupé en temps normal, à l'heure actuelle, un garde fait des rondes ici toutes les quatre heures environ pour surveiller les trois détenus.
2. **Cellules**. Il y a actuellement deux prisonniers détenus ici. Dans la cellule '**c**', il y a un Orque capturé par un groupe de chasseurs dans une des vallées des montagnes. Fëamírë essaie de lui soutirer des informations car il est préoccupé par les mouvements des Orques dans les montagnes. Dans la cellule '**h**', un Dunéen est retenu pour Elenril. Son frère a déjà été emmené au laboratoire d'Elenril.
3. **Grande cellule**. Cette cellule est normalement réservée aux groupes plus importants faits prisonniers ou aux créatures plus grandes. Actuellement, elle abrite une des expériences d'Elenril qui a mal tourné. L'occupant était à une époque un Homme du



Nord mercenaire, capturé et vendu à Elenril. Elenril a expérimenté en combinant les meilleurs attributs du Glutan et de l'humain et le résultat fait rage derrière ces portes. Elenril espère pouvoir le contrôler, sinon il sera obligé de le tuer.

4. **Escaliers**.
5. **Salle d'attente**. C'est ici que l'on se prépare aux événements sportifs et aux productions théâtrales ou musicales avant de se rendre à la salle récréative (n°6). Les tapis et autres équipements pour les événements sportifs sont conservés ici.
6. **Salle récréative ou salle de jeux**. Les murs, le plafond et le sol de cette pièce sont en métal et les portes menant aux escaliers en colimaçon et à la salle d'attente sont au même niveau que les murs afin de fournir une surface de jeu lisse pour les jeux qui sont effectués ici. Plusieurs jeux différents sont joués à l'aide de boules et de pagaies. Des productions théâtrales sont interprétées ici, ainsi qu'un récital de musique occasionnel, bien que ceux-ci se déroulent généralement dans la salle de réunion (*Souterrain niveau 2 n°7*). Parfois, des combats de gladiateurs sont organisés ici, généralement sans armes. Lorsque les Elfes veulent tester le courage d'un visiteur, ils demandent souvent à l'un d'entre eux de le défier dans un combat. Ils actionnent alors l'interrupteur sur le mur du balcon d'observation (*n°7*) et le sol et les murs deviennent invisibles, laissant les combattants debout au-dessus d'une chute de 60m. Lorsqu'ils se sentent particulièrement sournois, ils actionnent un deuxième interrupteur qui ouvre des trous de différentes formes tout autour du sol (représentés en pointillés). Le combattant qui tombe à travers ces trous ne tombe pas pour autant dans le vide, il y a un filet à 3m sous le sol qui devient invisible en même temps que le sol. Les Elfes d'Amon Lind ont tendance à trouver cela très drôle à regarder, mais ils se montreront très inquiets et s'excuseront abondamment auprès de la victime de cette farce cruelle, s'ils la jugent digne. Dans le cas contraire, ils se contenteront de rire et de continuer. Si quelqu'un offense ces Elfes, ils ne mettront l'offenseur dans la même situation, mais sans filet…
7. **Balcon d'observation**. La partie qui sépare ce balcon de la salle du dessous peut être retirée pour les pièces de théâtre et les productions musicales. Les sièges sont disposés en amphithéâtre de façon à ce que tout le monde ait une vue ininterrompue sur le spectacle. Les interrupteurs actionnent des changements de la configuration de la salle récréative (*voir n°6*).
8. **Quartiers de Súlkano**. L'obsession de Súlkano pour le vol a conduit à un arrangement étrange de ses quartiers. La pièce s'étend à 7,5m sous le surplomb de la falaise. Les murs et le sol, y compris le balcon, peuvent être rendus invisibles s'il le souhaite grâce à un interrupteur sur le mur. Cette absence soudaine de plancher perturbe la plupart des personnes sans ailes et les fait se déplacer à -30. La pièce est meublée de salons et de tables faits de métaux argenté brillant avec des rembourrages blancs et bleus et des plateaux émaillés. Sur plusieurs des tables, il a exposé certaines de ses œuvres, comme un faucon artificiel qui vole réellement et est contrôlé par un bandeau qui permet à l'utilisateur de voir et d'entendre là où se trouve le faucon. Il y a aussi plusieurs modèles de vaisseaux volants.
9. **Quais**. Súlkano a créé cet endroit pour abriter les vaisseaux aériens qu'il construit. Le plus grand modèle mesure 15m de long et est presque terminé. La coque est faite à partir du bois de l'arbre Rowan et recouverte d'une fine feuille de Galnin (blanc brillant ; aluminium) afin que le processus d'ajout du Mithrarian (*voir Souterrain niveau 2 n°9*) soit plus facile lorsqu'il y en aura plus. L'autre vaisseau mesure 6m de long et a déjà été recouvert de Mithrarian. Il a la capacité d'annuler la gravité et flotte en permanence à une hauteur constante. Afin d'augmenter ou de diminuer l'altitude à laquelle il flotte, une force doit le déplacer vers le haut ou vers le bas, auquel cas il flottera constamment à cette hauteur. Súlkano a préparé des dispositifs de propulsion temporaires pour les vaisseaux et ils fonctionnent assez bien, mais les dispositifs permanents seront prêts au début de T.A.1641. Les vaisseaux sont libérés du quai par un levier qui fait tomber le plancher de la pièce située sous le vaisseau.

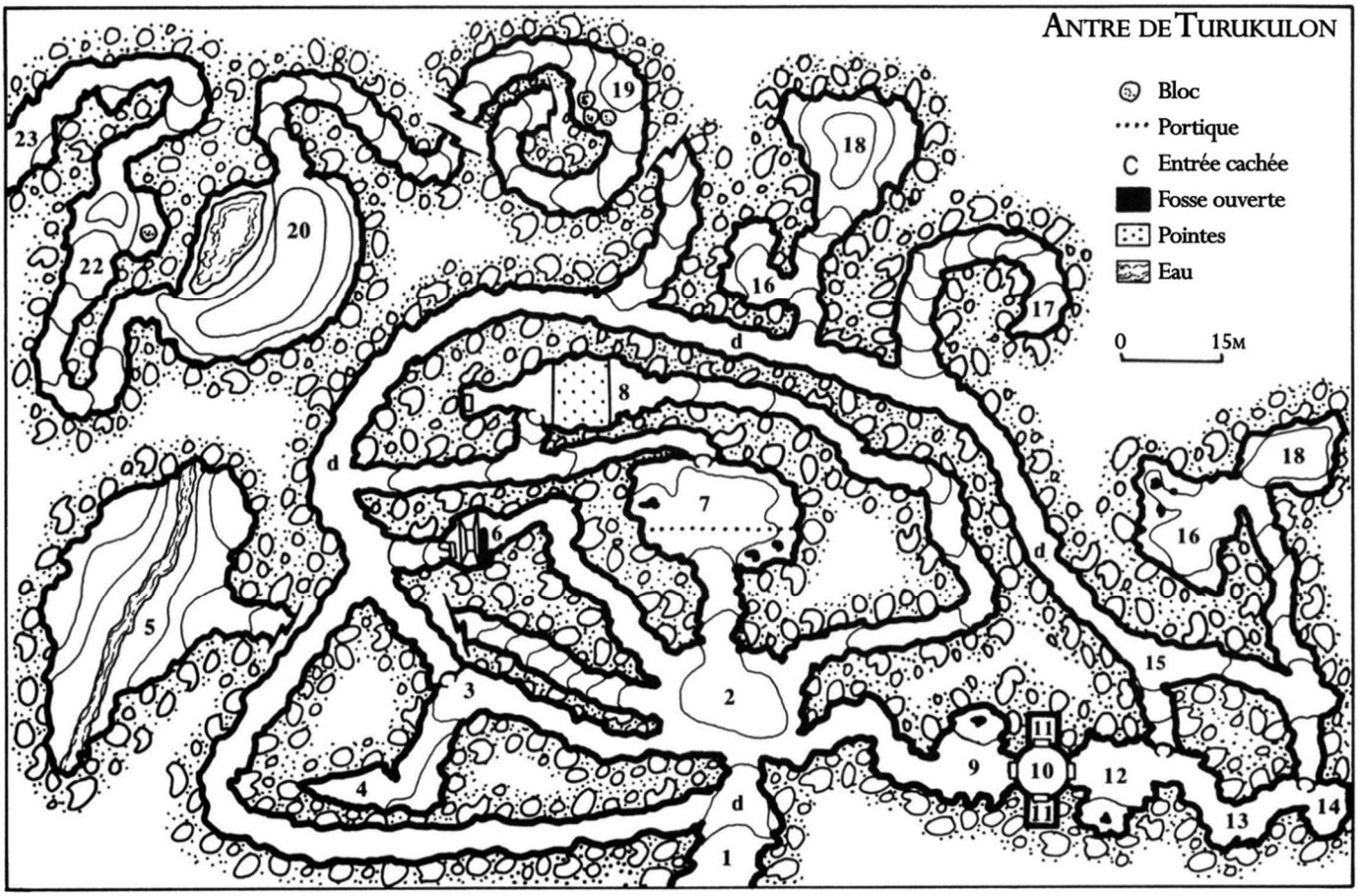
8.3 L'Antre de Turukulon

Lorsque Turukulon a trouvé son repaire pour la première fois, ce n'était rien de plus que quatre grottes situées sur la face Sud d'un pic escarpé à l'Ouest de la ligne médiane du Sud des Monts Brumeux. Maintenant qu'il a fait des remaniements, il y a trois entrées séparées et beaucoup plus de grottes. L'entrée principale (la grotte originelle) est orientée vers le Sud. Les deux autres entrées sont situées en haut de la pente du pic, une au Nord-Est et une à l'Ouest. L'entrée Nord-Est est la plus haute et est principalement utilisée comme échappatoire, puisque l'altitude permet à Turukulon de voler sur une distance substantielle au-delà de ses limites normales. L'entrée Ouest est protégée des regards par plusieurs rochers qui l'entourent et est utilisée le plus souvent par le Drake. En fait, Turukulon utilise rarement l'entrée principale, sauf lorsqu'il appâte son piège ou qu'il a besoin de rappeler ce qu'il est (c'est-à-dire faire des marques de griffes et laisser des écailles, etc.) La tanière est située à moins de 15 km d'un sentier qui mène à travers les montagnes. Les voyageurs qui ne connaissent pas bien la région pourraient facilement prendre un mauvais chemin et se retrouver tout près de la porte d'entrée de Turukulon.

1. **Entrée principale**. Cette ouverture de 10m de long semble avoir tous les signes de la tanière d'un dragon. Des écailles jonchent le sol autour de l'entrée et de grandes marques de griffes marquent le sol. Il y a un passage caché qui part vers à gauche sur 8m dans la grotte qui se connecte aux tunnels d'accès de Turukulon. Le '**d**' indique une chute mortelle de 2 tonnes de roche qui tombera sur commande vocale de Turukulon.
2. **Grotte à embranchements**. Cette grotte apparemment naturelle possède six passages qui en partent. Le plus grand d'entre eux, et apparemment le plus fréquenté, est celui qui mène directement au n°7.
3. **Passage**. Ce tunnel rétréci caché permet à Turukulon d'accéder à la grotte n°2. Il peut aussi entrer derrière ceux qui vont au n°4.
4. **Sable mouvant**. L'illusion d'un long tunnel est déclenchée par le passage, du n°3 au n°4. Ceux qui arrivent par le n°3 et qui n'ont pas déjà eu affaire aux illusions de Turukulon, doivent à faire un test de perception de Pure folie (-50) pour détecter les sables mouvants. S'ils ont déjà eu affaire aux illusions du Drake, un bonus de +20 s'applique. La malheureuse victime de ce piège s'enfoncera dans les sables mouvants jusqu'à ce qu'elle se noie, à moins que Turukulon ou l'un de ses serviteurs n'active une plaque qui glisse à travers les sables mouvants jusqu'à un niveau juste en dessous des pieds de la victime, de sorte qu'elle puisse se tenir debout (mais sans bouger !).
5. **Grotte inférieure**. Cette grotte est la seule partie du complexe où Turukulon ne peut pas aller. Cela a été fait exprès, car pour lui : "Quel plaisir de poursuivre une souris si elle n'a pas de trou où courir." Le ruisseau dans la pièce provient du n°20. À l'intérieur de la petite grotte d'où il s'écoule, il y a une grille d'acier renforcée qui rend le passage vers le haut du ruisseau presque impossible. Du fait de l'érosion, la grille pourrait pourtant être forcée, mais cela est Très difficile (-30). L'aventurier devra alors effectuer un jet absurde (-80) pour nager 6m en amont jusqu'à un tunnel presque vertical, le remonter sur 60m jusqu'à une chambre remplie d'eau sous le bassin (n°20), puis nager dans le bassin à travers une ouverture très étroite.
6. **Piège**. Au bout du passage se trouve une zone élargie avec un mur qui la ferme presque. Une ouverture de 60cm de large d'un côté montre une fosse de 12m de profondeur, 6m de large, 3m de long avec une porte et un petit palier de l'autre côté (assez grand pour 4 personnes si elles sont entassées). Il y a une couche de boue au fond de la fosse qui réduit les dommages subis en cas de chute (faisant correspondre à des dommages liés à une chute de 4,5m). La porte en bois avec des bandes d'acier et un cadenas impressionnant est en réalité facile (+20) à ouvrir. La porte est protégée contre tout type de sort de détection ou de vision. Lorsque les victimes ouvrent la porte, Turukulon se trouve de l'autre côté (derrière une grille métallique, pour sa propre protection) et attend de hurler aussi fort qu'il le peut, ou d'utiliser son souffle si le groupe a été gênant. L'impact brutal fera tomber tous ceux qui se trouvent sur le palier dans la fosse, seule la personne qui se

tient directement en face de l'ouverture aura la possibilité de sauter de l'autre côté, et c'est une manœuvre très difficile (-20). Une fois que les victimes tombent dans la fosse, elles subissent l'effet de la boue qui contient en fait du Kregora (l'alliage métallique qui amortit les sorts et les objets enchantés) et les personnes qui sont tombées dans cette boue resteront sous l'effet de la substance jusqu'à ce que la personne lave tout, sans savoir pourquoi ses objets ou ses sorts ne fonctionnent pas. Pour fonctionner, les sorts et les objets magiques doivent résister à une attaque de 20ème niveau.

7. **Faux repaire**. Au bout de ce passage bien fréquenté se trouve ce qui semble être une grande pièce contenant un grand tas de trésors à environ 15m dans la pièce, et au-delà, le dos d'un dragon endormi. Ceci n'est pas vrai, aussi parfaite que soit l'illusion. La réalité (très difficile à percevoir, -20) est que la pièce est totalement vide. Quiconque pénètre à 4,5m dans la pièce fait tomber une herse du plafond, scellant l'entrée.
8. **Piège**. Au bout de ce long couloir se trouve une grotte avec une structure métallique en forme de tube (5,5m de diamètre) qui s'étend d'un mur à l'autre. Il faut la traverser pour atteindre la porte située au fond de la grotte. Une faible lumière rouge est visible sous la porte, mais aucun moyen magique ne peut être utilisé pour voir ce qui se trouve de l'autre côté (du fait de l'utilisation du Kregora). S'ils le pouvaient, ils verraient qu'il n'y a rien au-delà de la porte. L'intérieur du tube est rempli de pointes et de lames orientées vers l'extérieur qui laissent une zone d'environ 1,5m de diamètre dégagée au milieu du tube (ce qui donne l'impression que l'appareil entier est une sorte de déchiqueteur géant). L'appareil ne fait rien de tel, en fait, rien du tout à part paraître imposant et mortel, ce qui est son but. De part et d'autre du tube se trouvent des fosses à ressort articulées qui sont recouvertes par la poussière du sol et sont très difficiles (-20) à détecter de près et absurdes (-70) de loin. Les fosses ont une zone d'activation de 3m par 4,5m à côté du tube de chaque côté qui fera basculer le couvercle vers le bas et fera tomber la personne dans les fosses (*voir n°6 pour la description*). Si une personne essaie de voler à travers le tube, elle rencontrera une zone d'anti-magie une fois qu'elle sera à 1,5m dans le tube (à nouveau du fait de l'utilisation du Kregora, *voir n°6*). Si leur sort échoue, ils tomberont sur les fausses pointes dans cette zone du tube et ensuite dans une chute dans l'une des deux fosses la plus proche. Si quelqu'un devait marcher sur les pointes et éviter les fosses, il pourrait gagner l'autre côté, pour s'apercevoir qu'il n'y a rien du tout… Il y a par ailleurs un passage secret sur le mur gauche.
9. **Grotte**. Bien que cette grotte semble être naturelle, elle ne l'est pas. Elle a été fabriquée selon les spécifications de Turukulon, jusqu'au fait que le sol soit lisse, à l'exception de quelques marques de griffes.
10. **Salle ronde**. Les quatre portes de cette salle sont faites de façon à ce qu'une seule puisse être ouverte à la fois. À la fermeture de n'importe quelle porte, la salle tourne sur elle-même. Cela est causé par un mécanisme avec de gros poids qui, lorsqu'ils tombent de sous la pièce dans une profonde crevasse, cela déclenche le fait que la pièce tourne. Comme il n'y a que 6 poids en dessous, la pièce ne tournera que six fois avant de devoir être réinitialisée manuellement. Une fois que la pièce cesse de tourner, elle peut être ou non au même endroit. Notez que les portes de la pièce tournent avec elle de sorte que le marquage des portes n'est pas visible et aucun sort de voir fonctionnera à travers ces portes (du fait de l'utilisation du Kregora, *voir n°6*).
11. Pièces vides. Ces deux petites pièces sont identiques. Au fond de chacune d'elles se trouve une trappe dissimulée qui mène au mécanisme du n°10 pour permettre aux serviteurs de Turukulon de réinitialiser le mécanisme de rotation. Les personnes présentes dans la salle n°10 ne pourront pas faire la différence entre les deux pièces, à moins qu'elles n'y placent elles-mêmes quelque chose.
12. Grotte en miroir. Identique au n°9 en tous points (Pure folie - 60 à détecter), les personnes arrivant dans cette grotte depuis la salle n°10 croiront qu'elles sont à la grotte n°9. Sauf si, pour une raison quelconque, elles ont modifié la grotte n° 9 avant d'entrer dans la salle n° 10, par exemple en y laissant un objet ou une personne.
13. Piège à fosse. À cet endroit du passage, un puits surmonté d'un ressort occupe les 3m du milieu du passage, ne laissant qu'un petit rebord de chaque côté. Ce puits est extrêmement difficile (-40) à détecter car il est bien caché et les aventuriers sont prédisposés à croire qu'il n'y a pas de piège puisqu'il n'y en avait pas dans le passage n°8. Cette fosse est similaire aux fosses du n°6 et du n°8.
14. Cul-de-sac. Le faux passage se termine ici mais semble ne pas se terminer à cause d'une illusion comme dans la grotte n°2. Cette illusion et le piège qui s'ensuit dans la pièce sont extrêmement difficiles (-40) à détecter.
15. Passage. Ce passage et les passages adjacents traversent toute la grotte avec des portails dissimulés qui passent dans la plupart des



grottes principales. Ces portails sont tous de la pure folie (-50) à détecter à moins qu'ils n'aient été vus ouverts auparavant, et ont une herse derrière la porte qui peut être abaissé rapidement par un levier à 3m de l'ouverture. Les "d" sont similaires à celui mentionné dans le n°1.

16. Grottes des Trolls. Dans ces grottes vivent les serviteurs de Turukulon : les Trolls. Il utilise ces Trolls pour faire fonctionner les pièges, pour entretenir les prisonniers et parfois pour récolter de la nourriture.
17. **Entrée haute**. Ce passage monte en spirale à travers la roche sur 250m jusqu'à une grotte qui permet d'entrer dans le repaire. Cette entrée est presque impossible à atteindre pour un humanoïde en raison de la raideur des parois rocheuses.
18. **Prisons**. Ces pièces sont utilisées pour garder les prisonniers après qu'ils aient été pris dans les pièges.
19. **Passage vers la tanière**. En s'élevant en cercles, ce passage mène à la véritable tanière de Turukulon. Le long du chemin, à plusieurs endroits, comme celui illustré, se trouvent des rochers placés sur les côtés du passage qui peuvent être poussés dans le passage et rouler sur ceux qui les suivent.
20. **Tanière de Turukulon**. Dans cette grotte se trouve un bassin profond à l'Ouest et un tas de trésors à droite. Turukulon utilise souvent le bassin comme lieu de repos et de cachette. La pile de trésors comprend : des pièces d'or et d'argent d'une valeur de 10.000 po, des pierres précieuses et des bijoux d'une valeur de 8.000 po dans deux coffres, une épée +20 de fabrication elfique avec des poignées incrustées de pierres précieuses, un ensemble de 5 javelots assortis +10, un casque qui permet à l'utilisateur de voir de nuit comme s'il faisait jour et comme s'il faisait crépuscule dans l'obscurité totale, et une lance +25 Tueuse de Trolls qui, en plus du coup critique normal, délivre également un coup critique d'impact de la même valeur. La zone située sous le trésor est une fosse qui est activée par un levier caché sur le côté Ouest de la pièce, près de la sortie. Cette fosse a une profondeur de 25m et son fond est recouvert d'une boue semblable à celle du n°6. Les deux coffres et les meilleurs objets magiques ont tous des sorts de lévitation qui sont activés par le même levier qui contrôle la fosse. Au fond du bassin se trouvent 6.000 autres pièces d'or et d'argent. En général, Turukulon demande à ceux qui s'y trouvent de ramasser ses pièces en échange de ne pas les laisser pourrir.

22 **Poste de garde de l'entrée Ouest**. Tout le kregorath qui est utilisé dans la boue des pièges à fosse est extrait ici. Le minerai n'est pas raffiné mais aucune magie ne fonctionne dans cette grotte, et tout utilisateur de magie doit faire un JR contre un poison de niveau 10 pour ne pas s'évanouir à cause de la perte soudaine de PP.

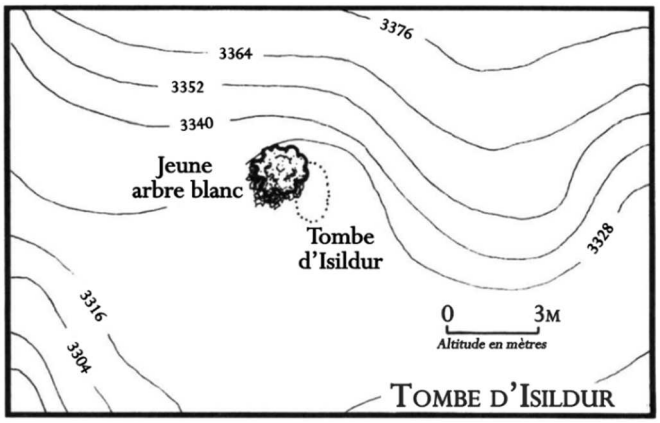
23. **Entrée Ouest**. Bien que cachée à la vue par un grand affleurement rocheux, cette entrée est accessible à pied. Cependant, si quelqu'un d'autre que Turukulon ou ses serviteurs entre dans la grotte, une cloche retentit dans tout le complexe, sauf dans ce passage.

8.4 La Tombe d'Isildur

À la fin du Troisième Âge, les serviteurs de Saroumane ont trouvé, dans leur quête de l'Anneau Unique dans les Champs d'Iris, ce qu'ils croyaient être le corps d'Isildur. Ils le rapportèrent à Saroumane avec tout ce qu'ils trouvèrent autour. Comme il n'a pas trouvé l'Anneau Unique sur le corps, Saroumane a remis le corps à ses serviteurs pour qu'ils en disposent. Ce jour-là, le Grand Aigle Norantir, qui volait au-dessus d'Orthanc, vit le corps sur le point d'être jeté au feu. Voyant l'armure et les attributs d'un grand et vieux Seigneur Dúnadan, il descendit en piqué et porta le corps vers le ciel. Après l'avoir examiné et n'avoir trouvé aucune marque d'identification, il porta le corps jusqu'à un point situé sur le versant Sud de Methedras, creusa une tombe peu profonde et enterra le corps tel quel.

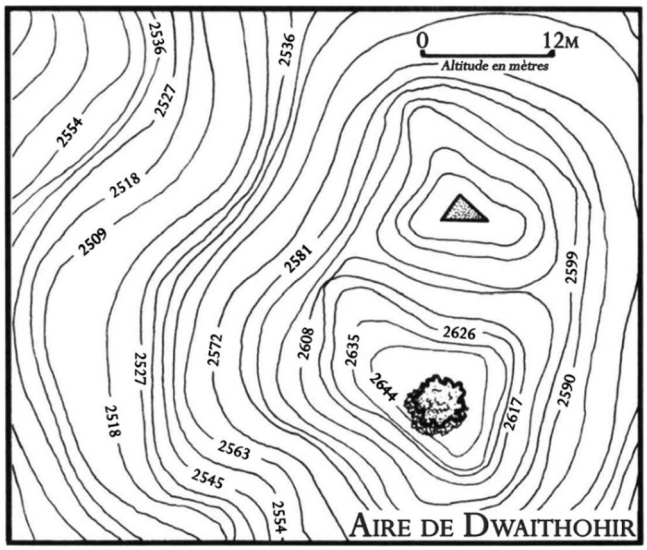
Personne, à l'exception de son fils aîné (qui mourut également la même nuit), ne savait qu'Isildur portait sur lui une graine de l'Arbre Blanc pour la planter à Annúminas. Lorsque le corps fut fouillé, cette graine ne fut pas retirée car elle n'était d'aucune utilité pour Saroumane et il souhaita qu'elle soit brûlée avec le reste du corps. La graine resta dans cet état dormant jusqu'en l'an T.A.3000 où elle germa et commença à pousser. Cela attira l'attention de Norantir, qui le rapporta à Gwaihir, qui à son tour finit par donner cette information à Gandalf. Gandalf demanda à Norantir de veiller sur la tombe et l'arbre pour qu'ils ne soient pas dérangés. Après la Gguerre de l'Anneaux, Gandalf a parlé de l'arbre à Elessar et une graine a été obtenue pour faire pousser l'arbre blanc à Annúminas.

L'arbre est le seul marqueur de la tombe. Si un homme d'origine númenóréenne vient à cet endroit, il restera probablement un moment pour méditer ou prier. Après 3 jours, son Auto-iscipline et sa Présence augmenteront de 1 point. Ceci n'est pas dû à la magie mais à l'intense élévation psychologique de l'expérience.



8.5 L'Aire de Dwaithohir

Cette aire est le siège seigneurial de Dwaithohir, le chef des Grands Aigles sous le règne de Gwaihir, qui surveille le Pays de Dun et le Sud des Monts Brumeux. Il est situé sur un sommet escarpé, surplombant une vallée sécurisée.



9.0 SITES D'INTERÊT : PAYS DE DUN

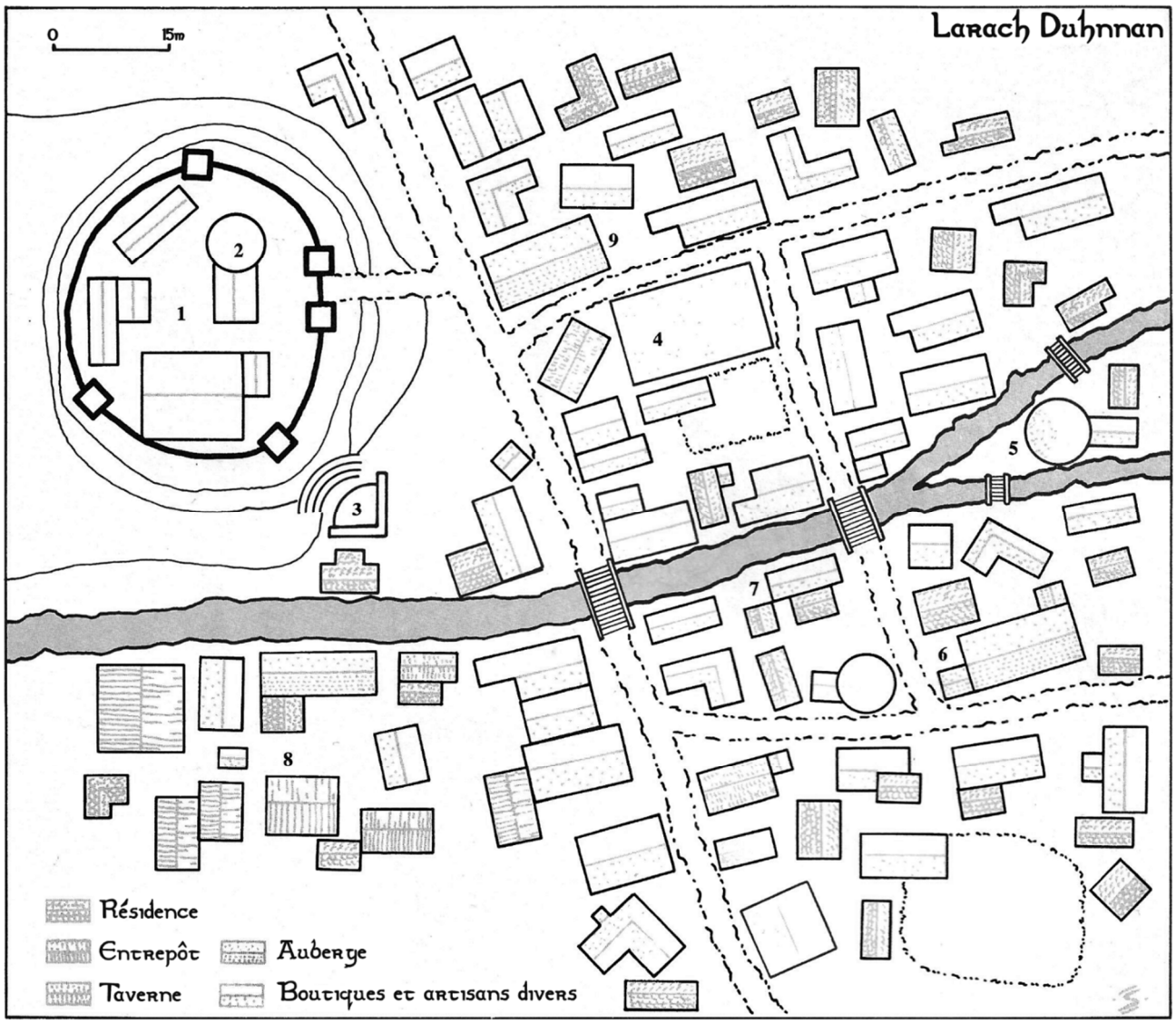
Cette section détaille sept sites d'intérêt du Pays de Dun : Larach Duhnnan (une cité au cœur du Pays de Dun), le Bois de Caerdh (la seule véritable forêt du Pays de Dun), le village Hobbits Forts de Nouvelle-Marêche, un fortin de Contrebandiers, le village de Cillien et sa Maison de Guérison, le Domaine de Palomíre et le Temple de la Justice.

9.1 Larach Duhnnan

Larach Duhnnan est situé sur la rivière Dunstrem, au cœur du Pays de Dun, à cheval sur l'ancienne Route du Sud. Cette région descend lentement des montagnes en une série de longs plateaux. Larach Duhnnan se trouve sur l'un de ces plateaux et offre une vue imprenable sur la campagne. Le ruisseau traverse la cité et est utilisé par certains pour le transport. La cité elle-même est entourée d'une digue basse et le fief du clan Feargan se trouve sur une colline qui a été élevée à cet effet à l'extrémité Nord de la cité.

Pour les habitants du Pays de Dun qui préfèrent vivre en groupes familiaux séparés, Larach Duhnnan est considérée comme une grande cité et un centre de commerce. Une petite majorité de personnes qui vivent dans la cité proprement dite sont du Clan Feargan ou de l'un de ses sous-clans, mais il y a ici une plus grande population de non-Dunéens que dans toute autre partie du Pays de Dun. La plupart des marchands qui font du commerce à travers le Pays de Dun travaillent dans cette petite cité, et beaucoup des meilleurs artisans de la région s'y trouvent. C'est l'un des rares endroits où les membres de plusieurs clans peuvent se retrouver ensemble, ce qui peut donner lieu à des moments de tensions. L'armée permanente du Clan Feargan contrôle assez bien la région, et les cités restent des territoires neutres, même pour les clans en guerre.

1. **Forteresse du clan Feargan**. Les murs de cette structure sont en pierre et mesurent 3m de haut, surmontés d'une palissade en bois de 3m. Les tours sont de même nature et des gardes y sont postés à tout moment. Le clan Feargan est chargé de maintenir la paix dans la cité et le chef du clan Énion rend tous les jugements contre les criminels avec l'aide de ses proches conseillers. Les bâtiments intérieurs comprennent la tour du chef, les casernes, les quartiers des serviteurs et les écuries.
2. **Tour des Chefs**. Cette tour de pierre et sa salle voûtée adjacente servent de quartiers à Enion et à sa famille. Leurs véritables quartiers d'habitation se trouvent dans la tour, et la salle est utilisée pour la cour, les réceptions et les fêtes.
3. **Théâtre**. Il est utilisé par les habitants et les visiteurs pour voir des pièces de théâtre, des satires, des comédies, etc. C'est aussi un lieu de rencontre pour les groupes politiques de la région. Cela peut parfois dégénérer en bagarre si deux groupes ennemis se réunissent en même temps. Quiconque ressent le besoin de dire quelque chose peut le faire ici vers midi. Une foule se rassemble généralement pour ces forums, mais ne supportera pas un mauvais orateur.
4. **Marché commun**. Cette zone est accessible à tous ceux qui souhaitent acheter ou vendre des marchandises. Parfois, il peut y avoir du grabuge.
5. **Observatoire d'Elharian**. Elharian est un astronome moitié Dúnedain, moitié Dunéen. Son métier est l'information, qu'il recueille et vend à profit. Certaines sont obtenues grâce à ses compétences professionnelles, mais beaucoup sont obtenues grâce à ses "yeux et ses oreilles". Ce sont les noms qu'il donne aux enfants jumeaux Dunéens qui lui fournissent les informations qu'ils entendent ou voient dans les rues de Larach Duhnnan. Elharian s'est occupé d'eux depuis la mort de leurs parents. Ils sont très doués pour



traquer et se cacher, et la plupart des gens ne savent pas qu'ils rapportent tout ce qu'ils entendent à Elharian. Il est politiquement neutre, fournissant des informations à quiconque y met le prix, ce qui lui évite d'être tué. Il est l'une des principales sources de rumeurs et de légendes dans cette région et accueille volontiers les visiteurs.

6. **Auberge de la Chèvre d'Or**. Un bel établissement. La fille du propriétaire, Darragh, est la plus jolie fille de la cité, peut-être de tout le Pays de Dun.
7. **Herboristerie**. L'herboriste partage sa boutique avec le guérisseur de la Maison de Guérison de Cillien, qui vit à côté. C'est un homme bon, mais il a involontairement aidé les trafiquants de drogue qui vivent à l'Ouest en leur donnant des conseils sur les processus de purification.
8. **Quartier des marchands**. Cette zone de la cité contient de nombreux entrepôts. On y trouve également des tavernes et des auberges destinées aux marchands.
9. **La Hache Sanglante**. Cette taverne est fréquentée par les jeunes guerriers des clans Daen Iontis. Ils sont généralement à la recherche d'ennuis.

9.2 Le Bois de Caerdh

Le Bois de Caerdh (D. "Choil Caerdh") est l'une des deux seules véritables forêts de tout le Pays de Dun, composée d'omes et de bouleaux. La plupart des Hautes-Terres du Pays de Dun sont couvertes de bois épars, mais rien qui puisse être considéré comme une véritable forêt. Le Bois de Caerdh est un vestige des forêts originelles qui couvraient tout le Sud d'Eriador. Cette distinction fait de ce bois un endroit spécial et mystérieux pour les Dunéens.

Les clans Roth et Treforn ont les droits territoriaux traditionnels sur cette zone, et comme ils sont alliés dans le mouvement Daen Coentis, ils n'ont pas de querelles concernant les droits sur la zone. Les autres clans s'aventurent rarement dans le bois car il existe une superstition selon laquelle l'endroit serait hanté. Bien que cela ne soit pas le cas, il y a quelques arbres actifs ou Huorns dans le bois et des Ents peuvent venir occasionnellement ici.

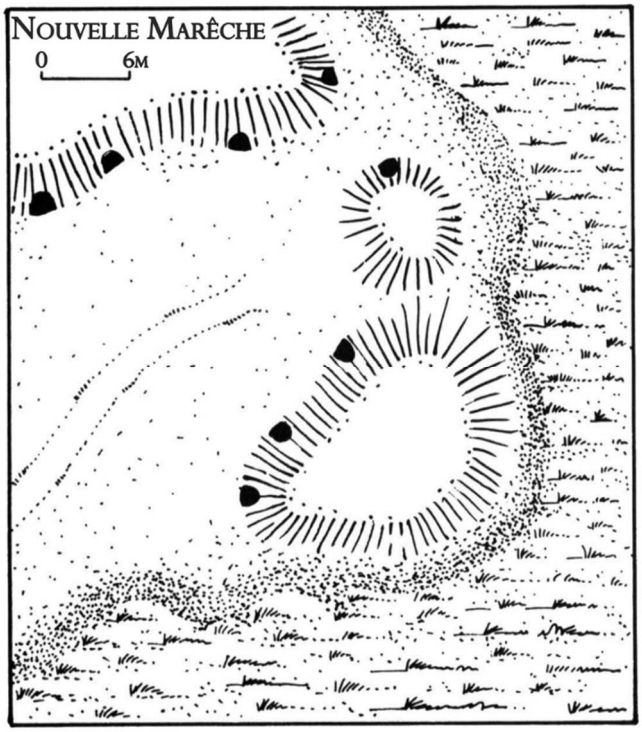
Actuellement, la caractéristique la plus intéressante de la forêt est la présence des Drúedain qui sont venus y vivre au cours des 10 dernières années à la demande du Clan Treforn, du Clan Roth et du Clan Ewen. Cette initiative a été prise principalement par le chef du clan dénommé Aonghas et par ses deux frères. Les Drúedain qui ont déménagé à Caerdh ont maintenant établi des villages et font partie de la vie sociale et religieuse des Dunéens (plus précisément des Daen Coentis).

Les Drúedain vivent dans trois villages séparés dans le Bois de Caerdh, avec 40 à 60 habitants dans chaque village. Les villages sont distants de 15 km environ, près du centre de la forêt, et chacun d'entre eux est en communication régulière avec les autres. Le chef de la tribu Drúedain, Rhan-guri-rhan, vit dans le village le plus au Sud et organise les réunions régulières avec les chefs religieux et les chefs des trois clans.

Les sites de culte construits par les clans Daen Coentis pour leurs services religieux sont également remarquables dans la forêt. Depuis l'avènement de la doctrine du "retour aux anciennes traditions" il y a près de 300 ans, les clans Daen Coentis ont lentement construit des sites de culte pour eux-mêmes. Leur forme est similaire à celle des anciens Daen Coentis des vallées des Montagnes Blanches. Plusieurs de ces temples sont disséminés dans la forêt et dans les contreforts qu'ils bordent. Lorsque les Drúedain sont arrivés dans le Bois de Caerdh, certains de ces temples ont été abandonnés car les Drúedain estimaient qu'ils ne convenaient pas et les clans Daen Coentis considéraient leur parole comme non discutable. Les Drúedain jouent désormais un rôle majeur dans la religion de ces clans et les deux groupes semblent en bénéficier spirituellement et physiquement.

9.3 Le Village Hobbits Forts de Nouvelle-Marêche

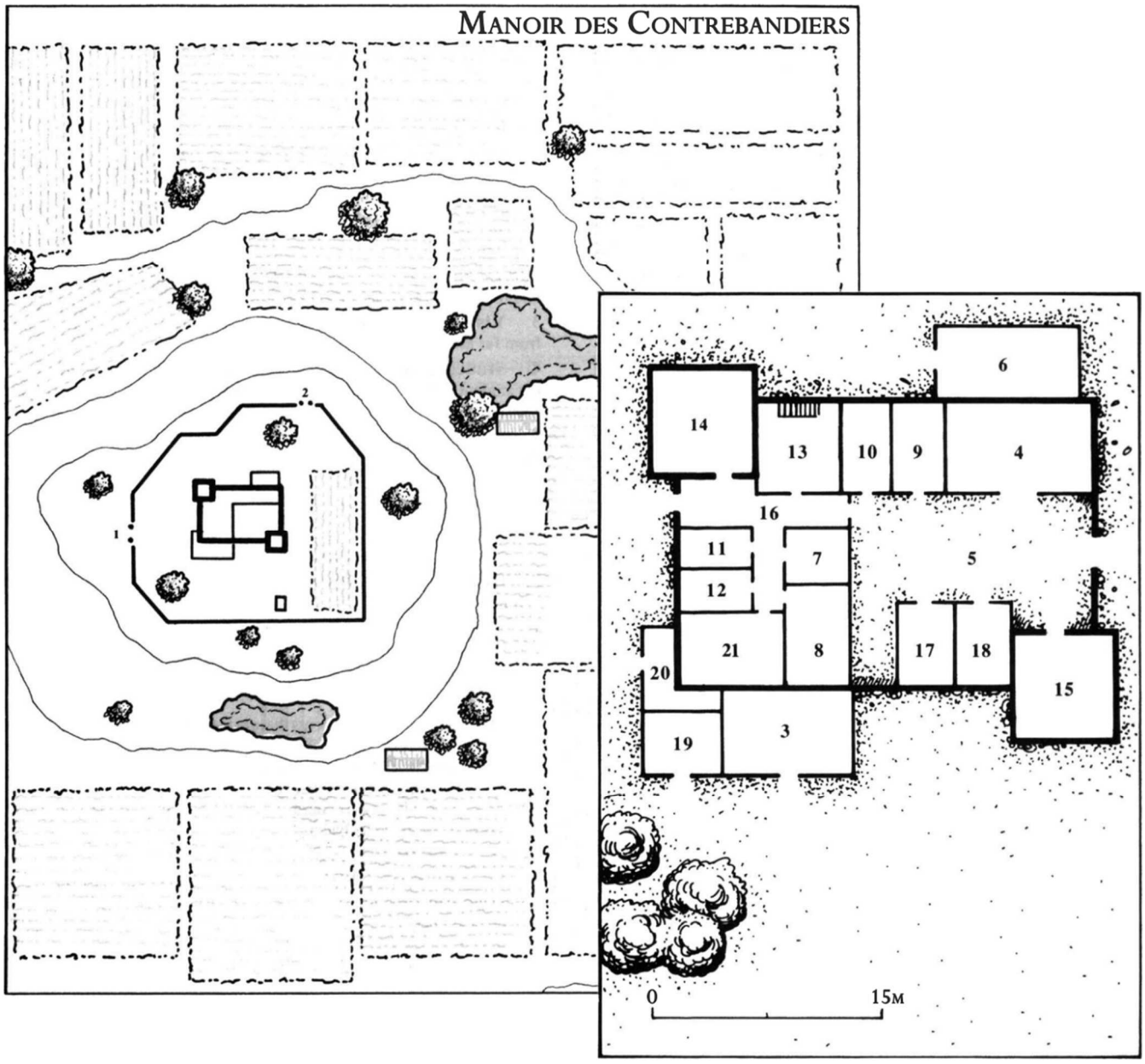
Le village de Nouvelle-Marêche est la seule colonie hobbite de taille significative qui subsiste au Pays de Dun. La plupart des Hobbits sont partis dans la Comté. Le village est situé sur le flanc de plusieurs collines qui s'élèvent au-dessus des eaux d'une zone marécageuse qui se jette dans le Dunstrem près de sa jonction avec le Gwathló, à environ



100km au Sud-Ouest de Tharbad. Cet environnement marécageux convient bien aux Hobbits Forts qui aiment l'eau et utilisent de petits bateaux actionnés par des perches pour se déplacer. Le marais sert également de protection naturelle pour le petit peuple contre les pillards de toutes sortes. Les villageois ont la visite de marchands comme c'est le cas pour les autres villages du Pays de Dun, mais seuls quelques-uns viennent réellement ici et seuls ceux qui ont établi une bonne relation avec les résidents sont très bien accueillis.

9.4 Le Manoir des Contrebandiers

1. **Porte d'entrée**. La porte avant est faite de barres de fer et peut être renforcée par des barres transversales. Elle peut également être verrouillée par un mécanisme situé à l'intérieur, mais ne résistera pas à un coup de bélier.
2. **Porte arrière**. Comme la porte avant.
3. **Casernes**. Autrefois les quartiers des domestiques, cette pièce sert maintenant de caserne pour les gardes et les hommes de terrain. Les lits sont situés ici pour 15 lits.
4. **Écuries**.
5. **Cour**.
6. **Remise**. Anciennement pour ranger les chariot. Maintenant utilisé comme un lieu de stockage.
7. **Salon**.
8. **Salle à manger**. Comme il n'y a plus de dîners formels, cet espace est maintenant utilisé pour loger les trois servantes et les repas sont servis dans le salon.
9. **Quartiers d'Helin**. Le personnel d'Helin se trouve ici. Il possède un coffre-fort verrouillé sous un carreau amovible du sol, contenant 30 po et 20 pa. Il porte sur lui la plupart de ses autres possessions.
10. **Quartiers de Cila**. Cila. La compagne d'Helin, passe la plupart de ses nuits dans sa chambre et n'utilise cette pièce que pour travailler et s'habiller.
11. **Quartiers de Mungrod**. Mungrod n'a aucune possession de valeur autre qu'un collier qu'il porte et qui vaut 10 po.
12. **Quartiers de Tigon**. Tigon utilise cette pièce comme bureau et comme chambre à coucher. Il est souvent absent pour prendre des dispositions sur les expéditions plus loin sur la rivière.
13. Cuisine. Les escaliers mènent à une cave à légumes qui a également un accès couvert au puits.
14. **Tour**. Cette tour n'a que le niveau du sol et le niveau supérieur, et est principalement utilisée pour le stockage sec. La plupart des herbes les plus chères sont stockées ici. Elle est toujours verrouillée. Le niveau supérieur peut être utilisé pour la défense en cas d'attaque, et on y accède en utilisant une échelle sur le mur Sud.



15. **Tour**. Cette tour comporte trois niveaux, mais ils ne sont accessibles que par la porte de l'étage inférieur. 10 gardes sont cantonnés aux premier et deuxième niveaux et le niveau supérieur est utilisé comme poste de garde.
16. **Couloir**.
17. **Quartiers de Voronthor**. La chambre de Voronthor est très soignée et pratique, mais elle sent les produits chimiques car il y travaille sur certaines techniques de raffinage.
18. **Quartiers de Iarless**. La chambre de Iarless est à l'opposé de celle de Voronthor, dans un état de désordre constant. Elle n'est pas souvent là car elle part régulièrement pour rencontrer ses contacts.
19. **Quartiers de Neacal**. Cette chambre est joliment décorée pour la fille de Cinard, mais ne contient aucun objet de valeur.
20. **Bureau de Cinard**. C'est ici que Cinard suit les ventes, les expéditions et les salaires des ouvriers. Toutes les transactions commerciales sont discutées et confirmées ici. La chambre forte est accessible par une porte secrète dans la cheminée. Cette pièce contient la richesse de Cinard et la richesse partagée des partenaires. 1000 po sont dans un coffre sur une table contre le mur est et une petite boîte à bijoux à côté contient 5000 po de diamants et de rubis.
21. **Quartiers de Cinard et d'Adeyn**. Cette grande pièce est si richement décorée qu'elle en devient presque criarde. Adeyn, la femme de Cinard, y passe la plupart de son temps à tisser et à confectionner des vêtements. La plupart de leurs richesses se trouvent dans la chambre forte au n°20, mais plusieurs des objets de cette pièce rapporteraient un bon prix dans une grande cité.

9.5 Le Village de Cillien et la Maison de Guérison

Le village de Cillien est situé au Nord du Pays de Dun, dans le territoire contrôlé par le Clan Eogbann. Il ressemble beaucoup aux autres villages isolés de Dunéens, à une exception près. La particularité de Cillien est qu'il abrite la Maison de Guérison. Par conséquent, les habitants de Cillien sont plus habitués à la présence de la magie et des utilisateurs de magie que n'importe quelle autre cité du Pays de Dun. La Maison est située à la périphérie de la cité et à côté se trouve la demeure de sa directrice, Derna. La Maison était autrefois un avant-poste númenóréen, mais elle a été adaptée aux besoins des Guérisseurs lors de sa création il y a de nombreuses années. La demeure est faite de granit sombre et semble assez imposant comparé aux humbles structures du village.

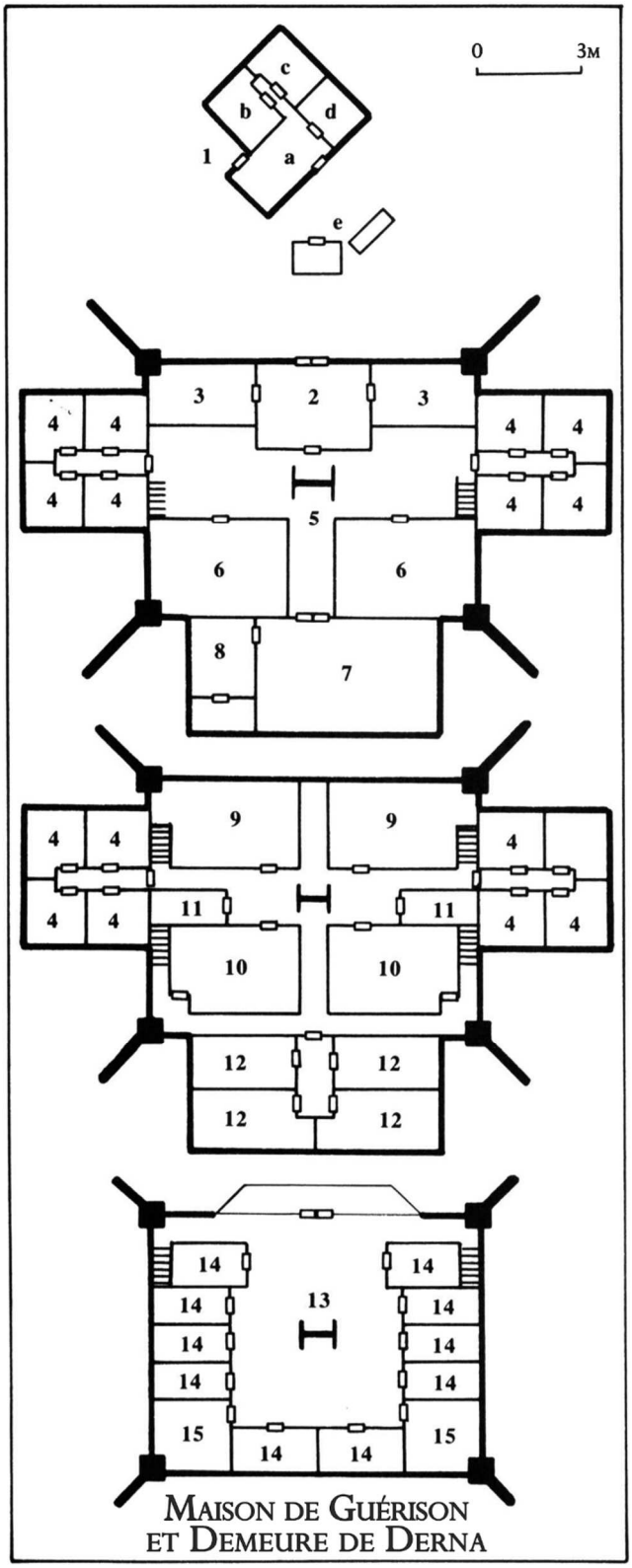
1. **Demeure de Derna**.
a. **Espace de vie**.
b. **Chambre de Derna**. De nombreux livres contenant des techniques de soin et des sorts de guérison peuvent être trouvés ici.
c. **Chambre de Froithir**.
d. **Cuisine**.
e. **Cages pour animaux**. Deux hiboux, une madratine, un raton laveur, un furet argenté et un gorbet occupent ces cages lorsqu'ils ne se promènent pas librement sur le terrain. C'est aussi ici que Froithir travaille le cuir. Sa mère l'oblige parfois à aller travailler ailleurs si l'odeur dérange.

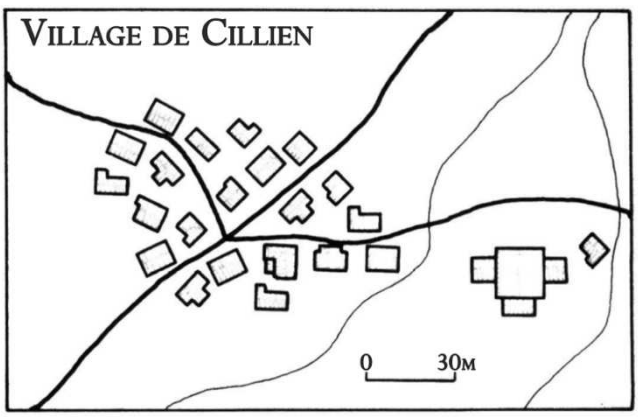
2. **Salle des visiteurs**. Les visiteurs ne sont pas autorisés à sortir de cette pièce. Cette zone a été rendue confortable pour ces personnes.
3. **Chambres pour les visiteurs**. Ces chambres sont utilisées pour les visiteurs qui viennent de loin.
4. **Chambres d'étudiants**. Ces pièces servent de chambre à coucher et d'espace d'étude pour tous les étudiants de la Maison ; elles sont aussi parfois situées au deuxième étage. Ces chambres sont généralement toutes occupées par des étudiants.
5. **Salon des étudiants**. Les étudiants utilisent cet espace pour se détendre et étudier en groupe. Deux grandes cheminées traversent le pilier central de la salle et ont des foyers à chaque niveau.
6. **Salles de classe/bibliothèques**.
7. **Salle à manger**.
8. **Cuisine**. Les étudiants alternent pour effectuer les tâches de cuisine.
9. **Grandes Salles**. Ces grandes salles sont utilisées pour les patients qui n'ont pas besoin de chambres privées.
10. **Salles de stockage et de préparation des herbes**.
11. **Réserve**.
12. **Chambres des instructeurs**. Trois instructeurs vivent maintenant ici en plus de Derna.
13. **Salon des patients**. Les patients qui sont assez bien pour sortir de leur lit sont autorisés à quitter leur chambre et à venir ici, où l'on trouve divers jeux pour passer le temps. Des livres sont également disponibles, mais la plupart des patients ne sont pas doués pour la lecture. Les patients qui ont besoin de faire de l'exercice pour rétablir la fonction de leurs membres sont également pris en charge ici. Une porte permet de passer par la grande fenêtre Nord et de sortir sur le balcon.
14. **Chambres individuelles** pour les patients.
15. **Salles des soins**. Lorsque des patients sont présents, les Guérisseurs qui ont presque terminé leur formation sont postés ici toute la nuit au cas où les patients auraient besoin d'aide.

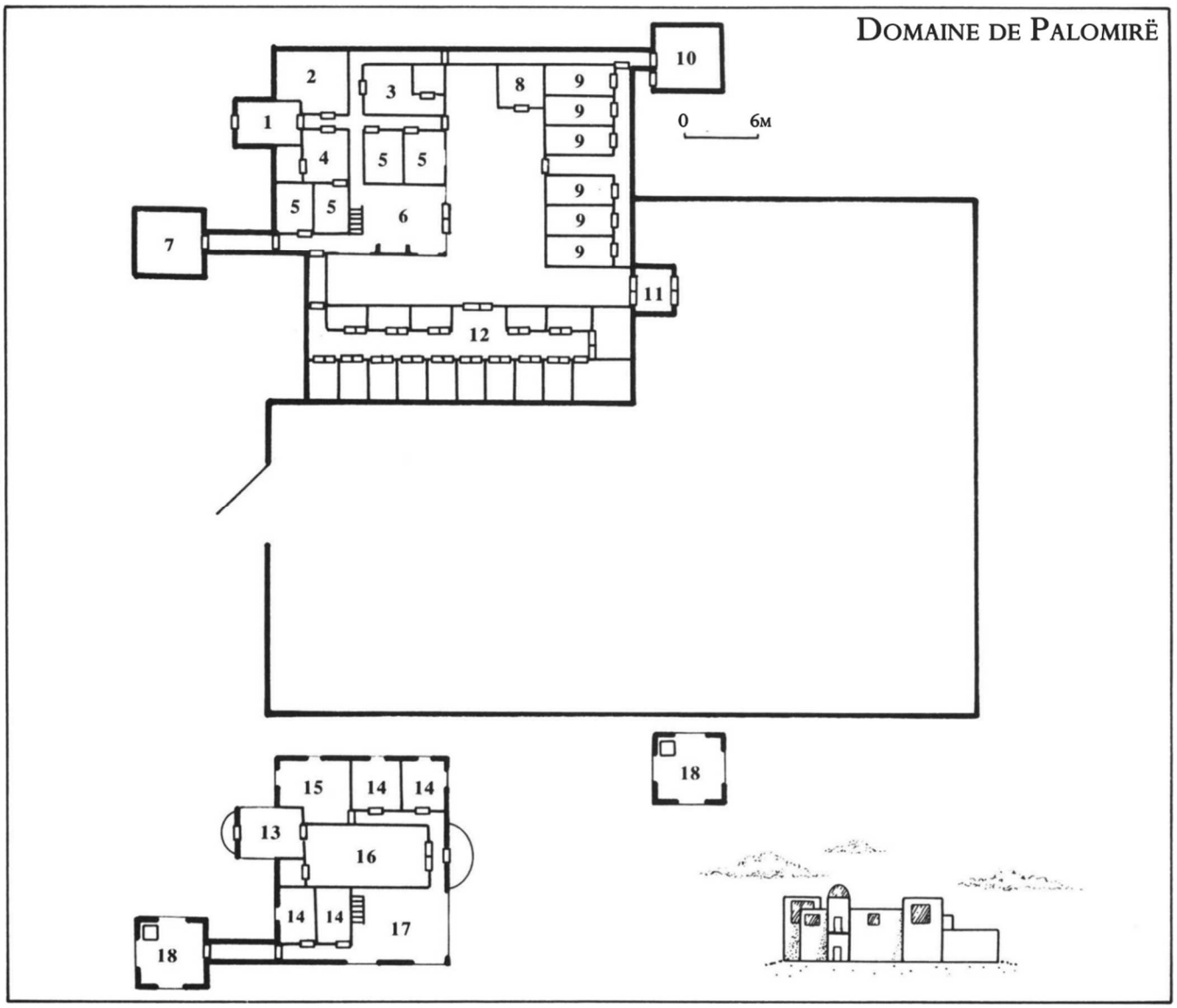
9.6 Le Domaine de Palomíre

Palomíre, le riche propriétaire terrien Dúnedain de l'Ouest du Pays de Dun, vit avec sa famille et ses serviteurs dans un grand manoir situé sur son domaine à 100km au Sud-Ouest de Tharbad. La maison est typique des maisons Dúnedain de la région et la plupart se conformeront en général à la même forme architecturale et à la même taille.

1. **Hall d'entrée**. Les grandes portes d'entrée s'ouvrent sur ce hall qui sert de sas pour empêcher l'air froid d'entrer en hiver et de mécanisme de défense en cas d'attaque de la maison.
2. **Salle de réception**.
3. **Bureau de Palomíre**. Ce grand bureau est l'endroit où Palomíre mène les affaires du domaine. La petite pièce est l'espace de travail privé de Palomíre.
4. **Cuisine**.
5. **Quartiers des serviteurs**.
6. **Espace de vie**. Ce grand espace est utilisé par tous à de nombreuses fins. De grandes fenêtres laissent entrer la lumière de la cour et une grande cheminée sert à réchauffer la pièce. Des escaliers mènent de cette pièce au deuxième niveau.
7. **Salle de stockage**. Une échelle mène de cette pièce au niveau supérieur.
8. **Grange à calèche**.
9. **Quartiers des serviteurs**.
10. **Armurerie**. Des stocks d'armes sont conservés ici pour les serviteurs en cas d'attaque. Une porte renforcée mène de cette pièce à l'extérieur. Elle peut être barrée par deux poteaux de fer pour résister aux coups.
11. **Portes de la cour**. Ces portes permettent d'accéder à la cour depuis l'enclos.
12. **Écuries**.
13. **Conservatoire**. Cette pièce est dotée de grandes fenêtres et d'un toit en verre bombé permettant d'observer le ciel nocturne. Elle est ornée de nombreuses plantes qui peuvent y prospérer grâce à l'effet de serre. Un balcon donne également sur l'entrée de la maison depuis cette pièce.
14. **Chambres d'enfants**.







15. **Chambre de Palomíre**.
16. **Cour supérieure**. Cette zone est utilisée pour la relaxation par les membres de la famille.
17. **Espace de vie**. Cet espace sert de salle de conversation, de réunion et de salle à manger privée pour la famille. D'ici, un balcon donne sur la cour, et de grandes fenêtres donnant sur la cour supérieure laissent entrer de grandes quantités de lumière.
18. **Niveau supérieur de la tour**. Ces zones servent de postes de surveillance et de défense, mais sont surtout utilisées comme zones de stockage et de travail lorsqu'il n'y a pas de menace venant de l'extérieur.

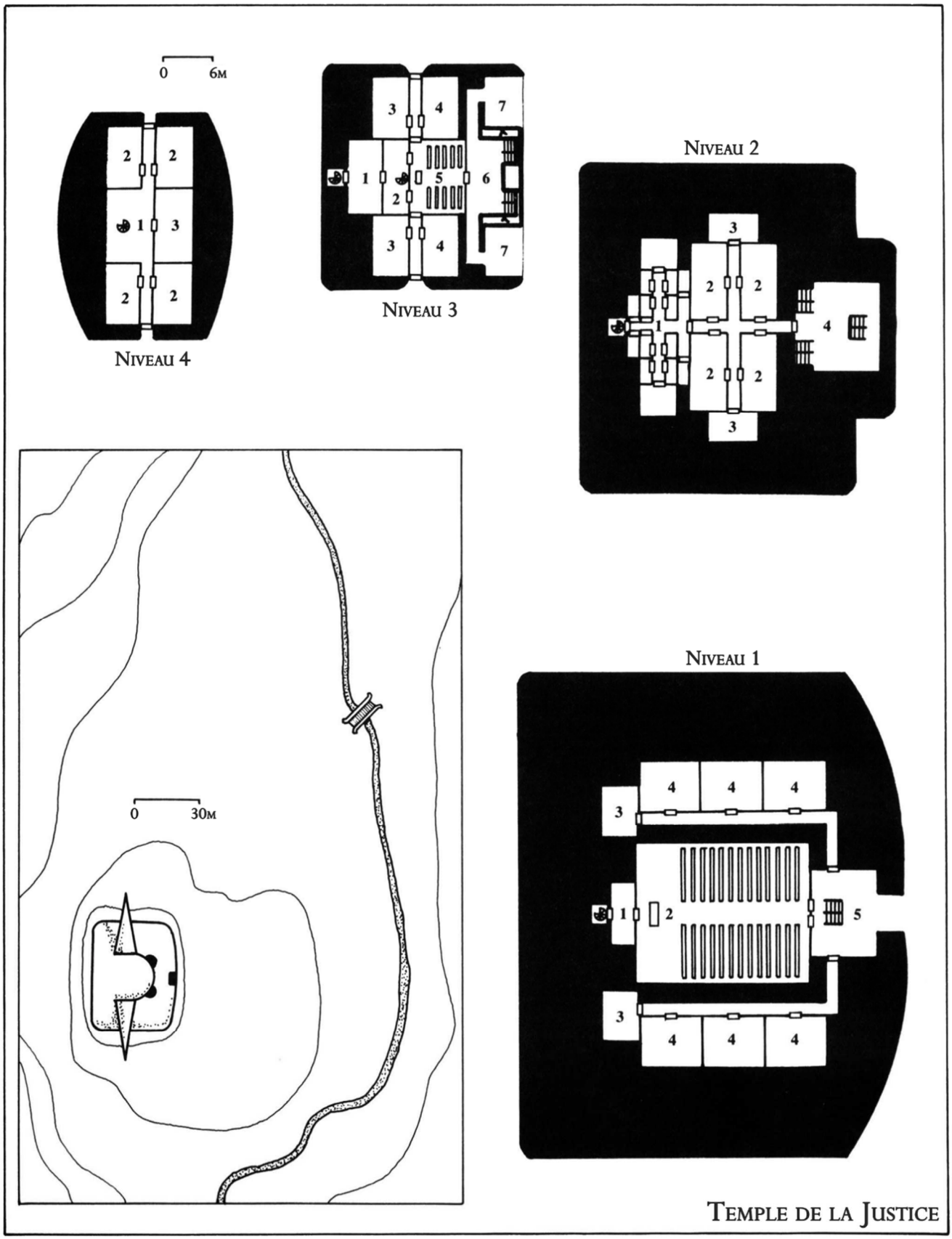
9.7 Le Temple De La Justice

Le Temple de la Justice est situé au Pays de Dun, à environ 40km à l'Est et légèrement au Sud de Cillien, dans une longue vallée sans issue située dans les bois de la région. Le temple se dresse dans la vallée sur une colline basse, ce qui lui permet d'être au-dessus du fond de la vallée et de donner à ceux qui sont au temple une vue dominante sur la région environnante. Directement derrière le temple, la vallée grimpe abruptement et un poste de garde est situé sur un sentier qui mène de façon sinueuse à la pente de 65 degrés. À l'avant du temple, le large fond de la vallée permet à de grandes foules de se rassembler dans un confort relatif pour les cérémonies et les discours. Vers l'avant de l'entrée de la vallée se trouve un pont qui traverse un ruisseau qui peut faire office de première ligne de défense du temple.

Le temple lui-même est fait d'un granit sombre provenant de la paroi de la vallée, et a la forme d'une grande tête de taureau stylisée. La structure mesure 18m de haut et 55m de large à la base. L'entrée principale du temple se fait par ce qui représente la "bouche" du taureau, bien qu'il y ait des entrées secondaires sous les "oreilles", mais elles sont toujours verrouillées.

9.7.1 Niveau 1

1. **Salle de préparation**. Similaire à la pièce du même nom au 4ème niveau, cette pièce est utilisée pour la préparation des cérémonies qui se déroulent dans la chapelle principale. Une porte secrète mène à des escaliers qui mènent à la prison, aux chambres de Maben, et à un tunnel secret qui sort 400m derrière des rochers.
2. **Chapelle principale**. Les cérémonies quotidiennes pour les gardes et tous ceux qui souhaitent y assister ont lieu ici ; la plupart des prêtres et des acolytes sont présents, à moins que d'autres tâches ne les empêchent d'y assister. Une seule porte s'ouvre derrière l'autel vers la salle de préparation des prêtres. Les doubles portes menant au hall d'entrée s'ouvrent vers l'extérieur et peuvent être fermées si l'occasion se présente.
3. **Quartiers des officiers**. 3 officiers occupent chacune de ces pièces.
4. **Quartiers des gardes**. 6 à 8 gardes vivent dans chacune de ces pièces. Si des visiteurs de haut rang sont présents, une ou plusieurs de ces pièces peuvent être converties en quartiers pour eux.
5. **Hall d'entrée**. L'entrée du temple se fait par la "bouche" et est gardée à l'extérieur par deux gardes en permanence. Dans le hall d'entrée lui-même, 6 gardes sont postés, 2 aux escaliers, 2 aux portes de la chapelle et 2 à l'entrée.



9.7.2 Niveau 2

1. **Prison**. Ceux qui sont préparés au sacrifice sont gardés dans ces cellules de 1,5m par 3m ; les portes sont verrouillées par des cadenas dont l'ouverture est de difficulté moyenne (+0). Deux gardes sont en service à tout moment si des prisonniers sont présents, ce qui est le cas la plupart du temps. Les cellules plus grandes à chaque extrémité sont utilisées pour les groupes de prisonniers ou pour les prisonniers spéciaux qui ont besoin de plus d'espace. Des menottes sont fixées au mur dans chaque pièce et ont des serrures qui s'ouvrent avec la même clé que celle qui ouvre la cellule. Actuellement, il y a 7 prisonniers. 3 attendent d'être sacrifiés et ne sont pas des Hommes de Dun et n'ont pas d'amis qui veulent les sauver. 1 est un acolyte qui a renoncé à Maben et qui en paie le prix. 2 sont des gardes sanctionnés pour avoir parlé à un Dúnadan. Le dernier est Keriel, la fille d'un noble Dúnedain qui vit dans le Nord du Pays de Dun, qui a été enlevée par les membres d'un clan de soutien et amenée au temple comme cadeau pour Maben. Il a prévu de la sacrifier à la prochaine occasion, une fois que les recherches se seront calmées. Une porte secrète à l'arrière de la prison s'ouvre sur un escalier qui mène aux quartiers de Maben et à la salle de préparation derrière la chapelle principale. Les prisonniers sont transportés à la

chapelle principale par ces escaliers par les prêtres, mais la porte est verrouillée et seuls les prêtres ont la clé.
2. **Quartiers** des gardes. 6 à 8 gardes sont cantonnés dans chaque pièce, ils sont armés de dague, de lance et de hache ; ils ont une armure en cuir et portent des casques qui ressemblent au temple lui-même, à savoir un taureau, faits de cuir rigide avec des bandes de bronze. Les gardes n'ont pas d'objets personnels de valeur.
3. **Quartiers des officiers**. 2 officiers occupent chacune de ces pièces, ils sont en charge des gardes et rendent compte à Maben.
4. **Cuisine et salle à manger**. Tous les occupants du temple mangent ensemble dans cette salle. Les prêtres et les acolytes mangent cependant à des heures différentes de celles des gardes. La fumée des feux de cuisine est évacuée hors de la pièce par des tuyaux qui sortent au niveau des "narines" du temple.

9.7.3 Niveau 3

1. **Quartiers de Maben**. Le grand prêtre utilise cette pièce comme quartiers privé. Personne n'est autorisé à entrer dans la pièce ou à s'approcher de la porte lorsqu'elle est ouverte. Maben dit à ses fidèles que c'est pour leur propre sécurité, mais en réalité, il souhaite protéger sa véritable identité de serviteur de Sauron (voir section 7.15). La pièce est décorée dans un style morbide avec des tapisseries et des peintures représentant la mort de personnes de manière macabre. Maben y conserve ses possessions lorsqu'il ne les porte pas sur lui. Il a une petite réserve d'or de 1500 po, qu'il garde sous la main principalement pour les pots-de-vin, car il n'a pas besoin de cet argent pour autre chose. Une porte secrète située au fond d'une armoire sur le mur du fond s'ouvre en poussant fermement pour révéler un escalier en spirale qui mène aux niveaux inférieurs.
2. **Escaliers**. Ils montent jusqu'au 4ème niveau.
3. **Quartier des acolytes**. Ces étudiants reçoivent l'enseignement des prêtres après avoir obtenu leur diplôme de garde. Il y a 6 acolytes dans chacune des chambres. Ils portent généralement des robes brunes rugueuses et sont armés d'une dague.
4. **Quartier des prêtres**. Les prêtres qui sont passés du statut d'acolytes à celui de prêtres s'occupent maintenant des rituels réguliers et des tâches administratives du temple, ainsi que des voyages dans d'autres fiefs de clan pour diffuser leur message. Le statut de prêtre est déterminé par leur ancienneté et par la faveur de Maben. De 2 à 4 prêtres sont logés ici.
5. **Chapelle haute**. Les services quotidiens pour les acolytes et les prêtres ont lieu dans cette pièce présidée par Maben. Des services pré-cérémoniels sont également organisés ici pour préparer les personnes concernées aux cérémonies.
6. **Poste de garde**. Personne d'autre que les acolytes et les prêtres n'est autorisé à franchir la porte du n°5. Deux gardes sont en service ici en tout temps à cette fin.
7. **Salles des Yeux**. Ces pièces sont ouvertes sur l'extérieur et forment les yeux du temple vus de face. Durant les cérémonies, les acolytes allument des feux dans cette pièce pour produire l'effet des yeux rouges du temple. Un garde est en service ici à tout moment, sauf pendant les cérémonies. Si nécessaire, des prêtres peuvent être envoyés ici par Maben pour réprimer la dissidence au sein d'une foule indisciplinée pendant une cérémonie et lancer des *Éclairs choquants* depuis les yeux sur la foule ou des personnes spécifiques.

9.7.4 Niveau 4

1. **Salle de préparation des cérémonies**. Les prêtres et les acolytes du temple se préparent aux cérémonies sacrificielles publiques dans cette salle. L'escalier en colimaçon mène à une trappe dans le toit pour permettre aux prêtres d'être visibles par la foule. Au sommet du toit se trouve une plaque en pierre qu'ils utilisent comme autel lors de ces sacrifices. La trappe donnant accès à l'intérieur ne peut pas être ouverte de l'extérieur par des moyens normaux. Pour la déverrouiller après sa fermeture, il faut appuyer sur une plaque de pression qui se trouve derrière l'autel, à l'endroit où l'on s'agenouille normalement. On apprend aux acolytes à s'agenouiller avant d'entrer à cette endroit.
2. **Quartier des acolytes**. Voir n°3 au troisième niveau.
3. **Quartier des prêtres**. Voir n°4 au troisième niveau.
4. **Portes**. Ces portes s'ouvrent sous les "cornes" sur un chemin sur lequel se tiennent les acolytes lors de certaines cérémonies et servent également de poste de garde en cas de conflit.

10.0 AVENTURES : SUD DES MONTS BRUMEUX

10.1 Un appel de la Colline du Chant

Cadre : Sud des Monts Brumeux, Troisième ou Quatrième Âge.
Exigences : Un groupe non effrayé par les récits de fantômes.
Aides : Un guide pour orienter le groupe dans la bonne direction.
Le Conte : Les membres de plusieurs clans des Hautes-Terres Dunéennes disent avoir entendu des bruits étranges provenant d'une montagne. Certains ont vu l'étrange citadelle qui se trouve sur une falaise et croient qu'elle est hantée. Ils disent cependant qu'elle est magnifique à voir et qu'elle a dû être la demeure de personnes riches à une époque. L'un d'eux prétend avoir vu des silhouettes fantomatiques la quitter un soir, mais il était trop effrayé pour rester et regarder.
La Tâche : Se rendre à la Colline du Chant et enquêter sur la citadelle, en emportant tout le butin qui s'y trouve. Bien sûr, lorsque les joueurs arriveront sur place, ils trouveront des circonstances totalement différentes. À moins que les Elfes d'Amon Lind ne sachent qu'ils viennent, ils pourraient décorer la citadelle pour qu'elle paraisse hantée, juste pour s'amuser et rompre la monotonie.

10.2 Échanges avec les Géants

Cadre : Flanc occidental du Sud des Monts Brumeux, Troisième Âge.
Exigences : Un groupe de bas niveau à la recherche d'aventures, d'endroits étranges et de nouveaux amis.
Aides : Quelque chose à échanger.
Le Conte : Un marchand de Larach Duhnnan nommé Ulfris, qui fait des affaires avec de nombreux petits villages, a survécu à la peste mais est maintenant malade et ne peut plus voyager pour vendre ses marchandises. Le fils d'Ulfris, Eion, est juste assez âgé pour faire le travail à sa place, mais il est inexpérimenté et ne connaît pas les gens qu'Ulfris connaît. Il aura donc besoin d'aide lors de ses tournées. L'un des principaux arrêts d'Ulfris se situe dans une haute vallée des Monts Brumeux, où il fait du commerce semestriel avec deux familles de Géants qui descendent des hautes montagnes. Ulfris recherche maintenant des hommes de confiance pour accompagner son fils dans ses tournées, comme vendeurs et gardiens. Ulfris offre 2% des profits au groupe ou un forfait de 10 pa par semaine. La tournée dure 10 semaines.
La Tâche : Gagnez autant d'argent que possible, et évitez qu'il ne soit volé par des brigands ou des clans. De nombreuses options s'offrent aux aventuriers. Ils peuvent participer à tout le voyage et obtenir leur argent, ils peuvent prendre toutes les marchandises d'Eion et les vendre eux-mêmes, ils peuvent quitter Eion après avoir trouvé les géants et les suivre jusqu'à leur "trésor", etc.

10.3 Le Dragon Paresseux

Cadre : Sud des Monts Brumeux (début : Pays de Dun), Troisième Âge.
Exigences : Un groupe d'aventuriers expérimentés et furtifs ayant de bonnes compétences en alpinisme.
Aides : Une carte du repaire du dragon paresseux, dessinée par l'un des acolytes de Turukulon.
Le Conte : Alors qu'il se trouve dans le Pays de Dun, le groupe entend une histoire contée par un armurier Nain itinérant, nommé Purfin. Le nain raconte comment, après avoir quitté la Moria (il ne dira pas pourquoi), il a trouvé le repaire d'un dragon dans la montagne. Un passage de son histoire est effrayant :
"Au début, j'étais effrayé, mais après avoir rassemblé mon courage, je me suis glissé dans la tanière très lentement. Une fois à l'intérieur, j'ai trouvé plusieurs passages différents allant dans toutes les directions, dont l'un menait à une grande caverne où j'ai vu le Dragon, et il était endormi. En voyant cela, je me suis approché des piles de trésors sur le sol et j'ai pris plusieurs bijoux valant des milliers de pièces d'or. En sortant, j'ai senti qu'on me dévisageait et je me suis vite retourné ! Le Dragon était là, bien éveillé, et me regardait fixement ! Eh bien, laissez-moi vous dire que j'ai cru que j'étais mort. Mais le Dragon m'a regardé, a poussé un grand soupir et a dit, et ce sont ses mots exacts parce que je ne les oublierai jamais, "Tu ne vaux même pas la peine qu'on te tue, petit Nain répugnant, alors prends-le et va-t'en". *Je n'ai jamais été aussi heureux d'être un Netit nain répugnant de toute ma vie. C'est le seul Dragon que je n'ai jamais vu, mais ils ne peuvent pas tous être comme ça, sinon*

aucun d'entre eux n'aurait de trésor. Je dirais que celui-là était juste paresseux. Mais je vais vous dire la vérité ; je crois que si un homme était assez courageux, il pourrait se glisser là-dedans et prendre quelque chose de bien qui le rendrait riche pour les années à venir. Mais je n'y retournerai pas. S'il me revoyait, il pourrait décider que ça vaut la peine de se lever. Malheureusement, on m'a volé après mon arrivée dans les plaines, mais j'ai ceci pour m'en souvenir."

À ce moment, Purfin montre un collier en or qui contient des opales et des perles, et qui semble valoir plusieurs centaines, voire un millier de pièces d'or. Purfin fournira une carte à toute personne sérieusement intéressée par le Dragon, pour un prix symbolique. Si le groupe demande à Purfin de les guider, il le fera pour une somme plus importante, mais il ne s'approchera pas de l'antre du Dragon.

La Tâche : Aller à l'Antre de Turukulon en utilisant la carte du Nain et prendre un maximum de trésors. Une fois sur place, les règles changent car Turukulon n'est pas vraiment un dragon paresseux, et toute l'histoire de Purfin est mensonger, car il ne l'a pas rencontré. Si le groupe est assez fort, il peut s'en sortir avec un trésor. Sinon, les PJs peuvent finir en esclaves, être vendus à Elenril pour des expériences (surtout sur des Elfes), être vendus à Maben pour des sacrifices, ou être tués.

10.4 Un Passage dans les Montagnes

Cadre : Le Sud des Monts Brumeux, au Troisième Âge.

Exigences : Un groupe solide capable de voyager sur des terrains accidentés et de faire face à de nombreux dangers.

Aides : Un guide d'une des tribus Dunéennes ou une carte partielle des montagnes serait d'une grande aide. Considérez cependant que le guide pourrait s'enfuir et que la carte pourrait être fausse…

Le Conte : Les marchands des deux côtés des Montagnes aimeraient trouver une route praticable à travers les montagnes entre le Pays de Dun et le Nord du Calenardhon, principalement Tir Limlaith (ces marchands font en fait du commerce illégal d'herbes et essaient de trouver des moyens d'expédier les herbes vers Minas Arnor, qui ne sera pas aussi surveillé que les ports et la Grande Route de l'Ouest à travers le Calenardhon. Les expéditions depuis Tir Limlaith ne sont pas autant inspectées car ces types d'herbes ne sont pas cultivées dans cette région). Ce groupe de marchands est prêt à payer un groupe d'aventuriers 3000 po pour trouver un chemin à travers les montagnes qui sera utilisable au moins six mois par an, et qui sera également capable de permettre le passage de petites charrettes ou de bêtes de somme en toute sécurité. Ils paieront 30 po par personne à un groupe qui essaierait de trouver un chemin mais ne le trouverait pas.

Il existe un tel passage à travers les montagnes, mais il est long et tortueux, et passe près de l'Antre de Turukulon, l'une des maisons des familles de Géants, par des repaires de Trolls et débouche sur le côté Est des montagnes, à moins de 30km des Cavernes de la Douleur. Voir le module JRTM *Les Ents de Fangorn*.

La Tâche : Trouver une piste comme le souhaitent les marchands et en faire une carte pour qu'ils puissent la suivre, tout en évitant les multiples dangers des montagnes (cette aventure peut être jouée comme une introduction à plusieurs autres dans la même région).

11.0 AVENTURES : PAYS DE DUN

11.1 Chasse aux Trolls

Cadre : le Pays de Dun, Troisième âge

Exigences : Des aventures de niveau intermédiaire capables de travailler avec les membres de clans Dunéens.

Aides : Un guide Dunéen est utile, mais pas nécessaire.

Le Conte : Les Clans Treforn, Roth et Ewen ont fixé une prime de 30 po pour chaque Troll (de n'importe quel type) tué. Pour réclamer la prime, les gros orteils et les oreilles du Troll doivent être remis à l'un des gardes dans l'une des Fortifications des Clans. Il semble que ces derniers temps, les clans de Treforn et de Roth aient été harcelés par des Trolls sortant des montagnes et pénétrant sur leurs territoires. La vérité est que, secrètement, Maben, le serviteur de Sauron et Grand Prêtre du Temple de la Justice, a ordonné aux Trolls de harceler ces tribus parce qu'elles s'opposent à lui. Quiconque souhaite chasser les Trolls et n'est pas membre d'un clan doit d'abord demander la permission aux chefs des clans respectifs. À l'heure actuelle, presque tout le monde peut chasser, à l'exception des membres du Temple de la justice ou des membres du clan Arailt (et bien sûr des autres Trolls…).

La Tâche : Chasser les Trolls, avec les membres du clan ou seul, et apporter la preuve aux fortifications du clan afin d'être payé. Les membres du clan Arailt peuvent se trouver dans la région sans y être invités et tirer sur des Trolls, mais il se peut qu'ils visent plutôt les chasseurs. D'autres grands prédateurs, comme les ours ou les loups, peuvent également causer des problèmes aux chasseurs, mais la principale source de conflit sera les Trolls.

11.2 Mission pour le Roi

Cadre : le Pays de Dun, T.A.1640.

Exigences : Un groupe d'aventuriers avec de bonnes compétences d'investigation et d'espionnage. Des membres qui sont Dunéens ou qui connaissent la région seraient utiles. La connaissance de l'histoire des herbes est presque essentielle.

Aides : L'astrologue Elharian a des informations sur les visites régulières du cultivateur de drogue à Larach Duhnnan.

Le Conte : En voyage dans le Sud, le groupe trouve un avis public :

RECHERCHÉ

Le Roi recherche maintenant des civils dignes de confiance pour des missions à court terme de nature militaire. Les personnes doivent être en règle avec la loi et prêtes à voyager. Les personnes qui postulent doivent avoir l'expérience antérieure du combat pour des raisons de défense. La rémunération dépend des services rendus et est négociable. Pour plus d'informations, contactez : Arcondur, Commandant des missions spéciales, Minas Arnor.

Si le groupe se renseigne sur ces postes, Arcondur posera aux membres de nombreuses questions sur leur formation, leur expérience et les risques qu'ils sont prêts à prendre pour un bon salaire. Avant qu'ils n'acceptent l'offre, il peut juste leur dire que la mission est secrète, qu'elle sera soutenue par l'autorité du roi, qu'elle peut être considérée comme dangereuse, qu'elle nécessitera que le groupe voyage au Pays de Dun et qu'il sera accompagné par un homme qui a de l'expérience dans ce genre de travail.

Si le groupe décide d'accepter la mission et ses conditions de service, Arcondur leur présentera Mengron, un Rôdeur mi-Homme du Nord, mi-Dúnadan qui les accompagnera dans leur mission. Mengron expliquera alors au groupe qu'au cours des 30 dernières années, le commerce d'herbes illégales a lentement augmenté à Minas Arnor et dans les autres provinces du Sud du Gondor. Au cours des trois dernières années, l'offre de ces herbes illégales a augmenté de façon spectaculaire. Ces derniers temps, de plus en plus de soldats sont trouvés avec une dépendance à ces drogues, une situation qui met en péril les défenses du Gondor.

Le mécanisme par lequel ces herbes entrent dans la région n'est pas clair, mais ceux qui se penchent sur la question, y compris Mengron et Arcondur, pensent que ce commerce est soutenu par les Númenóréens Noirs d'Umbar. Les herbes expédiées ne sont proba-

blement pas cultivées là-bas. Beaucoup pensent que les drogues viennent de quelque part dans le Pays de Dun où elles sont cultivées en grandes quantités puis expédiées au Gondor. Le groupe n'a pas été autorisé à avoir cette information à l'avance, de peur que le but de la mission ne soit connu. Les substances illégales que le gouvernement aimerait particulièrement voir diminuer en disponibilité sont la Tartella (et la Tartec son dérivé), le Gort et le Phecallus.

La Tâche : La mission consiste pour le groupe, accompagné de Mengron, à se rendre secrètement au Pays de Dun pour tenter de localiser la source des herbes vendues et de mettre fin à l'opération par tous les moyens disponibles. Un salaire triple sera versé à toute personne qui accepte de relever le défi.

11.3 Sacrifice pour la Justice

Cadre : le Pays de Dun, T.A.1640

Exigences : Un groupe bien armé, expérimenté, prêt à risquer la capture d'une demoiselle en détresse, et tout l'argent que son père peut trouver.

Aides : Des cartes de l'intérieur du Temple seraient d'une grande aide. Elharion a suffisamment de connaissances de l'intérieur pour dessiner des cartes de base, mais un ancien habitant du Temple serait bien plus utile.

Le Conte : Palomíre est un propriétaire terrien Dúnadan du Nord du Pays de Dun. Ses ancêtres faisaient autrefois partie du Heri qui se réunissait à Tharbad, mais cela a cessé, et maintenant il s'y rend rarement. Sa famille possède une grande étendue de terre bordant la route Nord-Sud sur près de 30km vers le Gwathló. Sa grande demeure fortifiée est située à seulement 8km de la route et peut accueillir confortablement 50 personnes. À cause de la peste et de l'exode de ses voisins, il n'y a plus que 25 personnes qui vivent dans le complexe. Pendant la peste, trois de ses cinq enfants sont morts. Seuls son fils et sa fille cadette ont survécu.

Sa fille a disparu depuis deux semaines, sans aucune trace d'elle. Palomíre pense qu'elle a été enlevée par l'un des clans jaloux détestant les Dúnedain, et probablement emmenée au Temple de la Justice. Il a peur pour sa vie, mais il ne doit pas être vu près du Temple. S'il est capturé, il sera tué immédiatement. Si des hommes sont nécessaires, il peut en fournir jusqu'à 10, sachant parfaitement que, bien qu'ils n'aient aucune chance dans un assaut frontal, ils pourraient être utilisés pour détourner l'attention. Ses autres guerriers doivent rester pour garder l'enceinte. Palomíre récompensera le groupe qui ramènera sa fille vivante avec 6000 po. Il paiera 1000 po au groupe pour le retour de son corps.

La Tâche : Revenir avec la fille de Palomíre, qui est actuellement détenue dans une cellule du Temple de la Justice, et qui doit être sacrifiée lors d'une cérémonie publique dans une semaine.

11.4 Guerre de Clans

Cadre : le Pays de Dun, Troisième Âge.

Exigences : Un groupe de haut niveau désireux d'aider à maintenir la paix et ainsi gagner des amis et influencer les dirigeants de certains clans (et malheureusement des ennemis dans les autres).

Aides : Une connaissance de la politique des clans.

Le Conte : Enion, le chef du clan Feargan, a fait savoir qu'il souhaitait rencontrer le groupe. Lors de l'audience avec Enion, le groupe est informé de plusieurs événements qui se sont produits et de plusieurs autres qui sont sur le point de se produire.

Premièrement, le clan Treforn a amené plusieurs Drúedain à vivre dans le Bois de Caerdh au cours des dernières années. Leur existence dans le bois n'a été révélée à personne en dehors des clans Treforn, Roth et Ewen, à l'exception d'Enion et de quelques personnes proches de lui. Les Arailt et les Maben connaissent également l'existence des Drúedain grâce aux espions envoyés dans la région. **Deuxièmement**, bien que le clan Feargan soit ouvertement neutre envers le Temple de la Justice et les clans Daen Iontis ainsi que les clans Daen Coentis, il est en réalité secrètement aligné contre les Daen Iontis et le Temple, principalement à cause d'Enion. Le clan maintient un front extérieurement neutre uniquement dans l'intérêt du maintien de la paix. **Troisièmement**, le chef du clan Treforn, Aonghas, a fait savoir à Enion qu'il a de bonnes raisons de croire qu'un petit groupe de guerriers Arailt, ainsi que des prêtres du Temple de la Justice, prévoient de faire un raid sur les villages Drúedain dans le Bois de Caerdh, dans le but de les tuer tous ou, au moins, de les chasser définitivement. Le Clan Treforn demande de l'aide à ce sujet. **Quatrièmement**, si les Arailt attaquent et parviennent à leurs fins, le clan Treforn devra riposter, et les clans Ewen, Roth, Madoc, Dobec, Ruadh, Sonmar, Eogbann, et Colgar se joindraient probablement avec leurs alliés respectifs.

Si le clan Feargan intervenait et arrêtait le raid, il se serait alors positionné dans un camp et la guerre commencerait presque immédiatement. Larach Duhnnan cesserait d'être un centre de commerce pour tous les clans, diminuant ainsi le pouvoir du clan Feargan. Si le clan Treforn monte en force contre le raid, le Temple de la Justice accusera ce clan de persécuter ses prêtres avec le même résultat final : la guerre. La seule offre de paix possible est que le groupe (puisque ses membres ne sont pas des membres du clan) intercepte le raid Arailt et les empêche de tuer les Drúedain. Les Drúedain ont bien sûr été prévenus et se protégeront du mieux qu'ils pourront, mais ils sont peu nombreux (ils seront probablement beaucoup plus difficiles à tuer que ne le croient les Arailt).

Enion insiste sur un autre point. Au moins un ou deux membres du groupe d'assaillants devraient être autorisés à s'échapper afin de faire passer le message au clan Arailt et au Temple que leurs attaquants n'étaient pas des hommes du clan. Même en prenant cette précaution, une guerre de clans pourrait s'ensuivre. Enion, cependant, pense que c'est le meilleur espoir de paix. La seule autre chose qu'Enion pourrait suggérer est que le groupe quitte la région pendant un temps si la mission est réussie, car de nombreux clans Daen Iontis seront à la recherche de personnes correspondant à la description du groupe.

La Tâche : Le groupe doit arrêter le groupe de cavaliers Arailt avant qu'il n'atteigne le village de Drúedain et en tue quelques-uns. Ce ne sera pas facile pour un petit groupe, à moins qu'il ne soit très fort. Les prêtres du Temple ont des capacités magiques et les guerriers d'Arailt sont parmi les meilleurs du Pays de Dun. Le groupe peut choisir de les attaquer de front, ce qui est déconseillé, ou d'attaquer en embuscade en utilisant des tactiques de frappe et de fuite. Considérez que les Arailt connaissent probablement mieux le terrain. Le groupe pourrait préférer attendre avec les Drúedain que les Arailt arrivent dans la forêt pour leur tendre des pièges.

Récompenses : Enion, donnera au groupe une vieille demeure Dúnadan dans le Nord du Pays de Dun (dont il détient le titre), les terres qui l'entourent et 50 chevaux s'ils réussissent leur mission. S'ils ne réussissent pas, ils seront probablement morts. Ils doivent se lancer la mission une fois qu'ils ont entendu l'histoire ou Enion dira à ses guerriers de les jeter dans son donjon pour ne pas qu'ils parlent. Le début de la guerre des clans amènera Enion à les offrir au clan Arailt et au Temple de la Justice en guise d'apaisement. Enion est un homme juste, mais il fera tout ce qu'il faut pour maintenir la paix.

12.0 TABLES

Les abréviations suivantes sont utilisées : Niv=Niveau ; PdC=Points de Coups ; TA=Type d'armure ; BD=Bonus défensif ; Bc=Bouclier ; Prot=Protection ; BO=Bonus offensif ; MeM=Manoeuvre en Mouvement.

Caractéristiques (JRTM et RM) : Ag : Agilité, Co : Constitution, AD : Autodiscipline, Me : Mémoire, Rs : Raisonnement, Fo : Force, Rp : Rapidité, Pr : Présence, Em : Empathie, In : Intuition, It : Intelligence.

Compétences (JRTM et RM) : La plupart des abréviations des compétences sont explicites. Exemples : F/D : Filature/Dissimulation, Perc : Perception, Emb : Embuscade, B/B : Bâtons/Baguettes, Thé : Théurgie, MouvA : Mouvement adrénaux, AM : Arts martiaux (cps : coups, Bal : balayages/lancers).

TA (Type d'Armure) : le code indique le Type d'Armure de la créature pour JRTM (*S - Sans Armure, CS - Cuir Souple, CR - Cuir Rigide, CM - Cotte de Mailles, PL-Armure de Plates*); le nombre indique le Type d'Armure équivalent pour Rolemaster (RM).

BD (Bonus Défensif) : notez que les Bonus Défensifs comprennent les caractéristiques et le bouclier. La référence du bouclier comprend le bonus de qualité (par ex."O5" signifie "Oui, un bouclier +5 ; "O" sans nombre signifie "Oui, un bouclier +0"). Il est indiqué "N" s'il n'y a pas de bouclier. Il est indiqué "A" si une arme est utilisée comme bouclier, le nombre associé correspond au bonus de l'arme.

Prot (Protections) : "B" et "J" indiquent respectivement les protections de Bras et de Jambes. On considère que tous les personnages en armure portent des casques.

BO (Bonus Offensif) : Abréviation des armes : *ac-arc composite, ah-arme d'hast, al-arc long, am-arts martiaux, ao-arc court, ard-arbalète lourde, arg-arbalète légère, ba-bâton, bo-bola, ci-cimeterre, da-dague, dm-épée à deux mains, ec-épée courte, el-épée large, em-étoile du matin, et-étoile de lancer, fa-fauchon, fo-fouet, fr-fronde, go-gourdin, ha-hallebarde, hb- hache de bataille, hh-hache, hl-hache de lancer, ja-javelot, la-lance, lc-lance de cavalerie, ma-masse, mg-marteau de guerre, pg-pioche de guerre, ra-rapière, ro-rocher (Grand Écrasement), sa-sarbacane*.

Arts martiaux (AM) : *Technique de frappe-TF, Projections/Balayages-PB*
Les attaques animales et non armées sont abrégées selon les codes de la Table des Principales Créatures. Les combattants non entraînés à la manipulation d'un type d'arme (par exemple les Orques non entraînés au combat à distance) subissent une pénalité de -25 lors de leurs attaques. Le Bonus Offensif indiqué est celui dans la meilleure arme du combattant dans la catégorie.

***Notes** : Les listes de sorts sont désignées par trois numéros (par exemple, 1/2/3). Le premier chiffre fait référence aux listes connues jusqu'au 5e niveau, le second aux listes connues jusqu'au 10ème niveau et le troisième aux listes connues jusqu'au 20ème niveau. Les notes entre parenthèses indiquent une profession équivalente ou approximative.*

Animaux

Codes : Les statistiques données décrivent une créature typique standard. La plupart des codes s'expliquent d'eux-mêmes :

Vitesse : La vitesse d'une créature est donnée en termes de "Vitesse de Mouvement/Rapidité d'Attaque". *RT=Rampant, TL=Très Lent, LE=Lent, MO=Moyen, MR=Modérément Rapide, RA=Rapide, TR=Très Rapide, AV=Rapidité Aveuglante*.

TA (Type d'Armure) : Le code à lettres correspond au type d'armure pour JRTM (*S=Sans Armure, CS=Cuir Souple, CR=Cuir Rigide, CM=Cotte de Mailles, PL=Plates*). La valeur en chiffre/nombre ecorrespond au Type d'Armure pour Rolemaster.

Attaque : Le code des attaques débute par le Bonus Offensif de l'attaquant. La première lettre indique la taille de l'attaque (*P-Petite, M-Moyenne, G-Grande, E-Énorme*). Les 2 dernières lettres indiquent le type d'attaque (*Tp-Tous petits animaux, Be-Pince/Bec, Bo-Coup de Boutoir/de Bélier/Enfoncement/Renversement/Aplatissement, Mo-Morsure, Gr-Griffe/Serre, Ch-Chutes/Projections/Écrasement, Co-Come/Défense/Dard, Pi-Piétinement, Sa-Saisie/Agripper/Envelopper/Avaler et Am-Arme*. Ces codes peuvent légèrement varier par rapport à ceux de JRTM et de Rolemaster.

Prim./Sec./Tert. : Chaque créature initialise le combat en se servant de son Attaque Primaire. En fonction de la situation ou de la réussite de l'attaque Primaire, elle peut ensuite utiliser son Attaque "Secondaire" ou "Tertiaire" (toutes dans le même tour si les précédentes attaques du même tour sont particulièrement bien réussies).

12.1 Tables Principale des Rencontres

Rencontre	Plaine du Gwathló	Hautes-Terres du-néennes	Monts Brumeux
Chance (%)	20%	15%	15%
Distance (km)	16	8	5
Temps (heures)	4	4	4
Dangers inanimés			
Piège général	01	01	01-02
Avalanche	—	02-03	03-06
Crue	02-04	04-06	07-08
Feu d'herbe	05-06	07	—
Sites/choses			
Grotte/Caverne/Antre	07-08	08-10	09-12
Site dúnadan	09-10	11-12	13
Site du Calenardhon	—	—	14
Site dunéen	11-16	13-17	15-16
Site drúadan	17	18	—
Site funéraire/Tombeau	18	19-20	17-18
Dunéens			
Gens du peuple	19-26	21-26	19-21
Guerriers	27-31	27-31	22-24
Guérisseurs	32-34	32-34	25
Bardes	35-38	35-37	26-27
Prêtres	39-40	38-40	28
Hommes du Calenardhon			
Gens du peuple			29
Soldats	—	—	30
Autres hommes			
Hommes du Nord	41-42	41	31
Orientaux	43	—	32
Marchands ambulants	44-47	42-44	33-34
Bandits	48-50	45-46	35-37
Drúedain	51	47	—
Orques			
Éclaireurs	52-53	48-50	38-43
Petites patrouilles (2-6)	54	51-52	44-47
Patrouilles normales (6-10)	—	53	48-50
Groupe de guerre/caravane (12-30)	—	—	51-52
Autres races non humaines			
Dragons	—	54	53-54
Nains	55-56	55-57	55-56
Elfes	57	58	57
Ents	—	59	58
Géants	—	60	59-60
Grands aigles	58	61	61
Hobbits	59-60	62	—
Huorns	61	63	62
Troll, grotte	62	64-65	63-65
Troll, forêt	63-64	**66-68**	66
Troll, colline	65-66	69-71	67-68
Troll, pierre	67-69	72-73	69-70
Animaux			
Chauve-souris	70	74-75	71-73
Ours	71	76-78	74-76
Abeilles/Frelons	72-73	79	77
Aigle	74-76	80-82	78-80
Sanglier	77	83-84	81
Glouton	78	85-86	82-83
Lynx	79	87-88	84-85
Jatewoone	80-82	—	—
Animaux de troupeaux	83-87	89-90	86-87
Serpent venimeux	88-90	91-92	88
Léopard des neiges	—	93	89-91
Loup/Ouargue	91-92	**94-96**	92-94

Utiliser la Table des Rencontres : Le MJ doit déterminer la localisation du groupe, puis effectuer un jet sur la colonne appropriée pour une éventuelle rencontre. La période de temps couverte par un jet de rencontre est soit le temps indiqué sur la table, soit le temps que le groupe met pour parcourir la distance indiquée, selon la plus petite des deux. Si un jet de rencontre est inférieur ou égal à la probabilité de rencontre indiquée dans la table, un second jet de 1-100 est effectué pour déterminer la nature de la rencontre. La rencontre ne nécessite pas toujours un combat ou une activité hostile ; même lorsque l'être ou la chose rencontrée est dangereuse, les PJ peuvent utiliser avec succès des tactiques d'évasion ou d'apaisement en effectuant les jets de manœuvre appropriés. Cette table ne donne au MJ qu'un guide pour les rencontres avec des événements / sites / créatures inhabituels ou potentiellement intéressants. Certaines rencontres peuvent dépendre de la saison, de l'heure de la journée ou du lieu. Le MJ doit effectuer un jet de dé si la rencontre n'est pas appropriée.

12.2 Table Principale des Animaux

Type	Niv	#Renc.	Tail.	Vit.	PdC	TA	BD	(1ère/2ème/3ème) Attaque	Note
Aigle, Doré	3	1-5	M	R/R	30	Non/1	30	45MGr/35SBe/—	Attaque rarement les grandes créatures (à moins qu'elles ne soient sans défense).
Aigle, Grand	8	1-5	G	TR/TR	150	Non/3	40	80GGr/60GBe/—	Intelligent et bon ; utilisez les Coups Critiques des Grandes Créatures.
Aigle, Verrin	2	1-3	M	R/R	40	Non/2	35	50MGr/40PBe/—	Audacieux et territorial.
Chauve-souris	0	1-100	P	TR/TR	4	Non/1	60	25MiMo/—/—	N'attaque pas à moins d'être provoqué.
Chauve-souris, vampire géant	1	12-30	P	TR/TR	24	Non/1	40	40PMo/40PGr	Il inflige de 1 à 5 PdC/tour après avoir obtenu un coup critique.
Chèvre de montagne	3	3-36	M	M/M	50	Non/4	35	50MCo/45MBo /30MPi	Seuls les mâles ont des cornes. Agressif.
Chèvre sauvage	2	1-12	M	R/M	50	Non/4	30	40MCo/40MBo/10MPi	Seuls les mâles ont des cornes. Légèrement agressif.
Glutan	4	1	P	R/TR	50	Non/3	50	50MMo/45MGr/—	Extrêmement agressif. Attaque sans raison.
Gorbet, lézard des sentiers	4	1-2	P	L/MD	25	Non/3	40	10MiMo/spécial/—	Sécrète du poison à travers la peau, voir Sec. 5.3.
Jatewoone	9	1	G	R/TR	120	Non/2	30	80GBe/70GMo/50GBo	Énorme oiseau de proie, vole peu, "bec tranchant".
Kine sauvage	5	1-10	G	M/M	200	Non/3	30	80GBo/90GCr/—	Énorme animal ressemblant à un bœuf.
Léopard des neiges	6	1-2	M	TR/TR	120	Non/3	45	50MGr/40MMo/—	Imprévisible, il est connu pour aider les hommes.
Loup	3	5-15	M	R/R	110	Non/3	30	65GMo/—/—	N'attaque pas les groupes à moins d'être provoqué.
Loup gris	3	2-40	M	TR/TR	110	Non/3	30	60GMo/30MGr/—	Attaque rarement les humains.
Lynx des Hautes Terres	3	1-5	M	TR/TR	70	Non/3	55	45MGr/30MMo/—	Vit et chasse en groupe.
Mouton Grande Corne	4	4-40	M	M/M	70	Non/4	35	60MBo/40MCo/20MPi	Seuls les mâles ont des cornes.
Ouargue	6	1-10	M	TR/TR	150	Non/4	50	75GMo/60GGr/—	Ils fonctionnent en meute et avertissent les orques de la présence d'intrus.
Ours, bleu	7	1-6	G	M/M	200	CS/8	25	80GGr/70GGr/30MMo	Semi-intelligent ; utilise "Présence" (15m de rayon).
Ours, brun	5	1-2	G	M/M	170	CS/8	10	70GGr/60GGr/20MMo	Peut charger (60LBa) ; méchant si provoqué.
Ours des cavernes	12	1-5	E	M/R	300	CS/8	40	95EBo/90EGr/30EGr	Utilisez les Coups Critiques des Grandes Créatures.
Ours noir	4	1-5	M	R/R	150	CS/4	30	60GGr/70GGr/30MMo	N'attaque normalement pas à moins d'être provoqué.
Pronghorn	1	1-50	P	TR/TR	25	Non/2	25	30PCo/20PPi	Curieux, mais méfiant.
Sanglier	3	1	M	R/M	120	Non/4	30	40GCo/30MBo/20MPi	De mauvaise humeur et solitaire. Vicieux s'il est acculé.
Serpents venimeux	1-5	1-2	P	L/TR	10-20	Non/1	40	40PCo/—/—	Nathair, Nathrach et Coireal : voir sec. 5.3.
Troll, colline	10	1-3	G	LL/M	150	CR/11	20	95GBo/85GGr/—	Utilisez les Coups Critiques des Grandes Créatures.
Troll, Forêt	6	1-6	M	M/M	100	CR/11	15	80GBo/65GGr/—	On les trouve dans les bois.
Troll, grotte	12	1	G	M/M	175	CR/11	25	100EGr/85arme/—	Utilisez les Coups Critiques des Grandes Créatures.
Troll, pierre	7	1-5	G	LL/M	120	CR/11	10	45GGr/35MMo/—	Utilisez les Coups Critiques des Grandes Créatures.

12.3 Table Principale des Forces Militaires

Nom/Nb	Race	Niv	PdC	TA	BD	Bouc.	Prot.	BO Mêlée	BO Proj. / 2e Att.	MeM	Note
Clans Dunéens											
Clan Feargan											
Chef (Enion) voir Table principale des PNJ											
Garde du Clan/50	Hommes	12	140	CR/11	35	O	N	125ec	l00ao	10	Garde du corps du chef
Guerriers d'élite/400	Hommes	8	120	CR/9	30	O	B/J	95ah	80ao	5	Commandants des groupes de guerre
Guerriers adultes/2100	Hommes	4	70	CS/7	25	O	B	75hh	60ao	0	Hommes de clan moyens ; certains utilisent des armes d'Hast
Jeunes guerriers/750	Hommes	1	45	CS/6	30	O	B	45hh	40ao	5	Certains utilisent ec, fr, ou ja
Clan Erastoc											
Chef/1	Hommes	15	155	CR/9	45	O	B/J	160lc	l00ao	15	Possède un équipement de +10 et utilise 1 épée large à pied
Garde du clan/30	Hommes	12	130	CS/7	35	O	B/J	130lc	90ao	10	Garde du corps du chef, toujours à cheval
Guerriers d'élite/300	Hommes	8	110	CS/7	30	O	B	100lc	75ao	10	Commandants de groupe de guerre
Guerriers adultes/1900	Hommes	3	60	CS/7	25	O	B	60la	40ao	5	Hommes de clan moyens ; certains utilisent des hh
Jeunes guerriers/700	Hommes	1	45	CS/6	30	O	B	40hh	40ja	10	Certains utilisent ec, ao, la, fr
Clan Arailt											
Chef (Daonghlas) voir Table principale des PNJ											
Garde du clan/80	Hommes	14	150	Non/2	50	N	N	150el	l00ja	20	Garde du corps du chef, se bat comme un fou
Guerriers d'élite/400	Hommes	9	125	CS/5	40	O	N	105hb	95ao	10	Commandants de groupe de guerre, chevauchent ensemble lors des raids
Guerriers adultes/1600	Hommes	4	70	CS/6	30	O	B	80hh	60ao	5	Hommes de clan moyens ; certains utilisent la, hb ou el-5
Jeunes guerriers/650	Hommes	1	50	CS/7	30	O	B/J	50la	45sl	5	Certains utilisent ec, hh, ao, ou ja

Nom/Nb	Race	Niv	PdC	TA	BD	Bouc.	Prot.	BO Mêlée	BO Proj. / 2e Att.	MeM	Note
Clans Dunéens											
Clan Leonn											
Chef/1	Hommes	14	145	CM/13	30	O	B/J	145el	105ao	10	Utilise un équipement +5
Garde du clan/20	Hommes	9	120	CR/9	25	O	B/J	l00hh	90ao	10	Garde du corps du chef
Guerriers d'élite/200	Hommes	5	90	CR/9	20	O	B/J	75hh	60ao	5	Commandants des groupes de guerre
Guerriers adultes/1200	Hommes	3	60	CS/7	25	O	N	60hh	50sl	5	Hommes de clan moyens ; certains utilisent la lance
Jeunes guerriers/400	Hommes	1	45	CS/6	25	N	N	40hh	20ha	10	Certains utilisent ao, fr
Clan Treforn											
Chef (Aonghas) voir Table principale des PNJ											
Garde du clan/40	Hommes	12	140	CR/11	35	O5	B/J	140hb	100ao	10	Garde du corps du chef ; utilise des armes +5
Guerriers d'élite/250	Hommes	8	120	CR/9	30	O	B	l00ec	95ao	10	Commandants de groupe de guerre
Guerriers adultes/1600	Hommes	4	65	CS/8	30	O	B	75hh	65ao	5	Hommes de clan moyens ; peuvent utiliser ec ou la
Jeunes guerriers/600	Hommes	1	45	CS/7	25	O		45la	45sl	5	Certains utilisent hh, ao, ou ja
Clan Madoc											
Chef/1	Hommes	14	150	CR/9	40	O	B/J	155hb	ll0ao	15	Utilise un équipement +10
Garde du clan/50	Hommes	11	135	CR/9	35	O	B/J	130el	90ja	10	Garde du corps du chef
Guerriers d'élite/300	Hommes	7	110	CS/8	30	O	N	90hh	75ja	10	Commandants de groupe de guerre
Guerriers adultes/1500	Hommes	3	60	CS/7	25	O	B	60la	45ao	5	Hommes de clan moyens ; peuvent utiliser hh
Jeunes guerriers/500	Hommes	1	45	CS/6	30	O	N	45la	40sl	5	Certains utilisent hh, ao, ou ja
Clan Eogbann											
Chef (Belligel) Voir le tableau des PNJ principaux											
Garde du clan/20	Hommes	10	130	CR/9	35	O	B	H0ah	90ao	10	Garde du corps du chef
Guerriers d'élite/150	Hommes	6	100	CS/8	30	O	B	85la	65ao	5	Commandants des groupes de guerre
Guerriers adultes/1300	Hommes	3	60	CS/7	25	O	B	65hh	40ao	0	Hommes de clan moyens ; peuvent utiliser une lance
Jeunes guerriers/350	Hommes	1	45	CS/6	30	O	B	40hh	35sl	5	Certains utilisent la, ec, ja, ou ao
Clan Ogaron											
Chef/1	Hommes	15	155	CM/14	35	O	N	150el	105 ao	15	Utilise un équipement +5
Garde du clan/40	Hommes	11	135	CR/9	30	O	B/J	125hh	95ao	10	Garde du corps du chef
Guerriers d'élite/200	Hommes	6	100	CR/9	30	O	N	85ec	60ao	5	Commandants de groupe de guerre
Guerriers adultes/1200	Hommes	3	60	CS/7	25	O	N	60hh	45ao	5	Hommes de clan moyens ; peuvent utiliser la lance
Jeunes guerriers/500	Hommes	1	40	CS/6	25	O	N	40hh	40ao	5	Certains utilisent ec, ja, ou fr
Clan Ewen											
Chef/1	Hommes	17	160	CM/9	45	N	B/J	160el	1251b	15	Utilise un équipement +15
Garde du clan/40	Hommes	13	145	CR/9	35	N	B/J	145ec	1201b	15	Garde du corps du chef, utilise al +10
Guerriers d'élite/400	Hommes	10	130	CS/8	35	O	J	115ec	951b	10	Commandants de groupe de guerre ; excellents traqueurs
Guerriers adultes/1200	Hommes	4	65	CS/7	35	N	N	75la	65ao	5	Hommes de clan moyens ; peuvent utiliser ec, ou hh
Jeunes guerriers/400	Hommes	1	45	CS/7	30	O	N	45hh	40ao	0	Certains utilisent la, ec, ou fr
Clan Dobac											
Chef/1	Hommes	14	140	CR/9	40	O	B/J	140hb	105ja	15	Utilise un équipement +10
Garde du clan/30	Hommes	10	130	CS/8	40	N	B/J	115hb	90ao	15	Garde du corps du chef ; généralement monté
Guerriers d'élite/250	Hommes	7	110	CS/8	35	O	N	90la	75ao	10	Commandants de groupe de guerre ; peuvent utiliser hh à pied
Guerriers adultes/1200	Hommes	3	60	CS/7	35	N	N	60hh	40ja	10	Hommes de clan moyens ; peuvent utiliser une lance
Jeunes guerriers/350	Hommes	1	40	CS/7	30	N	N	45la	40sl	10	Certains utilisent hh, ec, ja ou ao
Clan Sonmar											
Chef/1	Hommes	13	140	CM/15	35	N	B/J	145hb	110ao	15	Utilise des armes +10
Garde du clan/25	Hommes	11	135	CR/9	30	O	B/J	115lc	95ao	10	Garde du corps du chef ; utilise hb à pied
Guerriers d'élite/200	Hommes	6	100	CS/7	30	O	N	80hh	70ao	5	Commandants des groupes de guerre
Guerriers adultes/1150	Hommes	3	60	CS/6	25	O	N	60hh	45ao	5	Hommes de clan moyens ; peuvent utiliser une lance lorsqu'ils sont montés
Jeunes guerriers/350	Hommes	1	45	CS/5	30	N	N	40hh	40ao	10	Certains utilisent la, ja, ou fr

Nom/Nb	Race	Niv	PdC	TA	BD	Bouc.	Prot.	BO Mêlée	BO Proj. / 2e Att.	MeM	Note
Clans Dunéens											
Clan Leonn											
Chef/1	Hommes	14	145	CM/13	30	O	B/J	145el	105ao	10	Utilise un équipement +5
Garde du clan/20	Hommes	9	120	CR/9	25	O	B/J	l00hh	90ao	10	Garde du corps du chef
Guerriers d'élite/200	Hommes	5	90	CR/9	20	O	B/J	75hh	60ao	5	Commandants des groupes de guerre
Guerriers adultes/1200	Hommes	3	60	CS/7	25	O	N	60hh	50sl	5	Hommes de clan moyens ; certains utilisent la lance
Jeunes guerriers/400	Hommes	1	45	CS/6	25	N	N	40hh	20ha	10	Certains utilisent ao, fr
Clan Treforn											
Chef (Aonghas) voir Table principale des PNJ											
Garde du clan/40	Hommes	12	140	CR/11	35	O5	B/J	140hb	100ao	10	Garde du corps du chef ; utilise des armes +5
Guerriers d'élite/250	Hommes	8	120	CR/9	30	O	B	l00ec	95ao	10	Commandants de groupe de guerre
Guerriers adultes/1600	Hommes	4	65	CS/8	30	O	B	75hh	65ao	5	Hommes de clan moyens ; peuvent utiliser ec ou la
Jeunes guerriers/600	Hommes	1	45	CS/7	25	O		45la	45sl	5	Certains utilisent hh, ao, ou ja
Clan Madoc											
Chef/1	Hommes	14	150	CR/9	40	O	B/J	155hb	ll0ao	15	Utilise un équipement +10
Garde du clan/50	Hommes	11	135	CR/9	35	O	B/J	130el	90ja	10	Garde du corps du chef
Guerriers d'élite/300	Hommes	7	110	CS/8	30	O	N	90hh	75ja	10	Commandants de groupe de guerre
Guerriers adultes/1500	Hommes	3	60	CS/7	25	O	B	60la	45ao	5	Hommes de clan moyens ; peuvent utiliser hh
Jeunes guerriers/500	Hommes	1	45	CS/6	30	O	N	45la	40sl	5	Certains utilisent hh, ao, ou ja
Clan Eogbann											
Chef (Belligel) Voir le tableau des PNJ principaux											
Garde du clan/20	Hommes	10	130	CR/9	35	O	B	H0ah	90ao	10	Garde du corps du chef
Guerriers d'élite/150	Hommes	6	100	CS/8	30	O	B	85la	65ao	5	Commandants des groupes de guerre
Guerriers adultes/1300	Hommes	3	60	CS/7	25	O	B	65hh	40ao	0	Hommes de clan moyens ; peuvent utiliser une lance
Jeunes guerriers/350	Hommes	1	45	CS/6	30	O	B	40hh	35sl	5	Certains utilisent la, ec, ja, ou ao
Clan Ogaron											
Chef/1	Hommes	15	155	CM/14	35	O	N	150el	105 ao	15	Utilise un équipement +5
Garde du clan/40	Hommes	11	135	CR/9	30	O	B/J	125hh	95ao	10	Garde du corps du chef
Guerriers d'élite/200	Hommes	6	100	CR/9	30	O	N	85ec	60ao	5	Commandants de groupe de guerre
Guerriers adultes/1200	Hommes	3	60	CS/7	25	O	N	60hh	45ao	5	Hommes de clan moyens ; peuvent utiliser la lance
Jeunes guerriers/500	Hommes	1	40	CS/6	25	O	N	40hh	40ao	5	Certains utilisent ec, ja, ou fr
Clan Ewen											
Chef/1	Hommes	17	160	CM/9	45	N	B/J	160el	1251b	15	Utilise un équipement +15
Garde du clan/40	Hommes	13	145	CR/9	35	N	B/J	145ec	1201b	15	Garde du corps du chef, utilise al +10
Guerriers d'élite/400	Hommes	10	130	CS/8	35	O	J	115ec	951b	10	Commandants de groupe de guerre ; excellents traqueurs
Guerriers adultes/1200	Hommes	4	65	CS/7	35	N	N	75la	65ao	5	Hommes de clan moyens ; peuvent utiliser ec, ou hh
Jeunes guerriers/400	Hommes	1	45	CS/7	30	O	N	45hh	40ao	0	Certains utilisent la, ec, ou fr
Clan Dobac											
Chef/1	Hommes	14	140	CR/9	40	O	B/J	140hb	105ja	15	Utilise un équipement +10
Garde du clan/30	Hommes	10	130	CS/8	40	N	B/J	115hb	90ao	15	Garde du corps du chef ; généralement monté
Guerriers d'élite/250	Hommes	7	110	CS/8	35	O	N	90la	75ao	10	Commandants de groupe de guerre ; peuvent utiliser hh à pied
Guerriers adultes/1200	Hommes	3	60	CS/7	35	N	N	60hh	40ja	10	Hommes de clan moyens ; peuvent utiliser une lance
Jeunes guerriers/350	Hommes	1	40	CS/7	30	N	N	45la	40sl	10	Certains utilisent hh, ec, ja ou ao
Clan Sonmar											
Chef/1	Hommes	13	140	CM/15	35	N	B/J	145hb	110ao	15	Utilise des armes +10
Garde du clan/25	Hommes	11	135	CR/9	30	O	B/J	115lc	95ao	10	Garde du corps du chef ; utilise hb à pied
Guerriers d'élite/200	Hommes	6	100	CS/7	30	O	N	80hh	70ao	5	Commandants des groupes de guerre
Guerriers adultes/1150	Hommes	3	60	CS/6	25	O	N	60hh	45ao	5	Hommes de clan moyens ; peuvent utiliser une lance lorsqu'ils sont montés
Jeunes guerriers/350	Hommes	1	45	CS/5	30	N	N	40hh	40ao	10	Certains utilisent la, ja, ou fr
Clan Roth											
Chef/1	Hommes	15	150	CM/16	40	O15	B/J	150el	115ao	15	Utilise armes +15 et armures +10
Garde du clan/20	Hommes	12	140	CR/11	30	O10	B/J	130ec	l00ao	10	Garde du corps du chef, utilise ec +5
Guerriers d'élite/150	Hommes	8	120	CR/9	30	O	B	l00ec	90ja	5	Commandants de groupe de guerre
Guerriers adultes/1200	Hommes	4	65	CR/9	25	O	N	70hh	65ja	0	Hommes de clan moyens ; peuvent utiliser ao
Jeunes guerriers/300	Hommes	1	45	CS/8	30	O	N	45hh	45sl	5	Certains utilisent ec, la, ao, ou ja

Nom/Nb	Race	Niv	PdC	TA	BD	Bouc.	Prot.	BO Mêlée	BO Proj. / 2e Att.	MeM	Note
Clans Dunéens											
Clan Ruadh											
Chef/1 (Rulart) voir Table principale des PNJ											
Garde du clan/20	Hommes	10	130	CR/9	35	O	B/J	105hh	90ja	10	Garde du corps du chef
Guerriers d'élite/150	Hommes	6	90	CS/8	30	O	N	85hh	65ao	10	Commandants de groupe de guerre
Guerriers adultes/1000	Hommes	3	60	CS/7	30	N	N	60hh	50ao	5	Hommes de clan moyens ; peuvent utiliser la lance
Jeunes guerriers/300	Hommes	1	40	CS/6	25	N	N	45hh	40sl	5	Certains utilisent la, ec, ja, ou ao
Clan Colgar											
Chef/1	Hommes	14	145	CS/8	45	N	N	145hb	l00ja	20	Utilise des armes +10
Garde du clan/30	Hommes	11	140	CS/8	40	O	B/J	110lc	90ja	10	Garde du corps du chef ; très bonne INT. Cavalier.
Guerriers d'élite/200	Hommes	8	125	CS/8	35	O	B	95hb	75ja	10	Commandants de groupe de guerre
Guerriers adultes/1050	Hommes	3	65	CS/7	30	O	N	60hh	45ao	10	Hommes de clan moyens ; certains utilisent la lance lorsqu'ils sont montés
Jeunes guerriers/300	Hommes	1	40	CS/6	30	O	N	40hh	40ao	10	Certains utilisent la, ec, ja, ou fr
Clan Tar Moid											
Chef/1	Hommes	15	145	CR/9	35	O	B/J	150el	120ao	10	Utilise équipement +5
Garde du clan/20	Hommes	12	140	CR/9	30	O	B/J	120hh	95ao	5	Garde du corps du chef
Guerriers d'élite/100	Hommes	7	110	CR/9	25	O	B/J	90hh	80ao	5	Commandants de groupe de guerre
Guerriers adultes/1000	Hommes	4	65	CS/7	25	N	B/J	70ec	50sl	5	Hommes de clan moyens ; peuvent utiliser la, ou hh
Jeunes guerriers/300	Hommes	1	40	CS/6	30	N	N	45la	40sl	10	Certains utilisent hh, ec, ja, ou ao
Temple de la Justice											
Prêtres/12	Hommes	13	120	Non/2	55	N	N	85da	70da	25	+ 15 da ; utilise la magie comme première attaque ; listes de sorts : 3 sorts de Clerc maléfique de base au 10e niv. ; 4 sorts Théurgie libre au 20e niv. ; 2 sorts Théurgie réservée au 10e niv.
Acolytes/36	Hommes	6	70	Non/2	40	N	N	60da	45da	20	Arme +5 ; Listes de sorts : 2 listes de base de Clerc maléfique au 5ème niv, 4 sorts Théurgie libre au 10ème niv., 2 sorts Théurgie réservée au 5ème niv.
Officiers/8	Hommes	10	125	CM/13	30	N	B/J	120hb	95ja	15	Le BO est de 110 avec un "Derfel" (voir Sec. 7.15).
Soldats/80	Hommes	3	60	CR/9	25	N	B/J	65hb	45ja	10	Le BO est de 60 avec un "Derfel" (voir Sec. 7.15).
Domaine de Palomíre (domaine typique des Dúnedain)											
Capitaine de la garde/1	Dúnadan	10	120	CM/14	40	N	B/J	115el	95cb	15	+15 équipement
Hommes d'armes/20	Eradorien	3	60	CM/13	30	O	B/J	65ec	50ao	10	+10 équipement
Chevaux moyens	Chevaux	3	100	CS/3	35	—	—	35GPi	—	—	
Drúedain (Woses)											
Chef (Rhan-Guri-Rhan) voir Table principale des PNJ											
Guerriers d'élite/4	Drúedain	10	110	Non/1	45	O	N	l00hh	115sb	20	Chacun dirige un groupe de 10.
Guerriers/40	Drúedain	5	80	Non/1	35	O	N	80hh	90sb	10	Gardes-frontières.
Veilleurs/5	Drúedain	10	100	Non/1	50	O10	N	90hh	110sb	15	Éclaireurs en chef ; Rangers.
Chasseurs/50	Drúedain	4	65	Non/1	30	O	N	70hh	80sb	5	Moins expérimentés.
Biscornus (Hommes Púkel)/ ?	Spécial	10	200	PL/20	30	N	N	100ma	120sb	0	Ignore les saignements et les étourdissements. +20 équipement ; autres objets magiques ; utilisateurs de sort + 15 équipement ; peut utiliser bs au corps à corps Un par guerrier
Amon Lind											
Capitaine de la Garde (Ectheon) Voir le tableau des PNJ principaux											
Officiers/3	Noldor	14	155	CM/15+	90	O	B/J	160el	140cb	20	+20 équipement ; autres objets magiques ; utilisateurs de sorts
Gardiens/12	Divers Elfes	8	110	CM/15+	70	O	B/J	130la	115al	20	+ 15 équipement ; peut utiliser 1 épée large au corps à corps
Chevaux légers	Chevaux	3	100	CS/3	35	N	N	35GPi	—	35	Un par guerrier

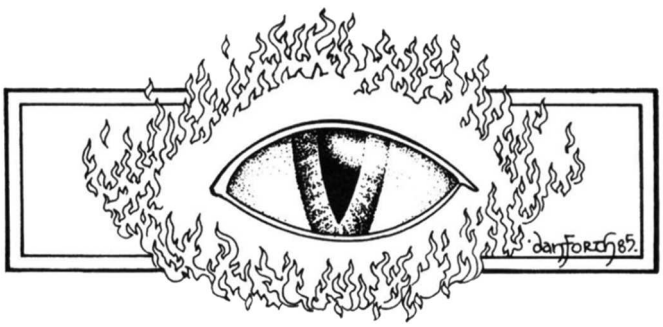
12.4 Table Principale des PNJ

Sud des Monts Brumeux

Turukulon	25	295	CR/12	80	N	N	Spécial	Spécial	20	Drake de feu ailé adulte (noir/bleu-vert)
Attaques : 85GMo/100EGr/70GBo/90SFeu ; chaque tour peut utiliser l'attaque de la tête (Mo, ou FBr), l'attaque Gr, et l'attaque Bo (queue). SFeu = Souffle de feu (lx/Min, 20x/jour) : Attaques Foudroyantes (table JRTM TA-7), BO90, portée 21m, +10 aux coups critiques de chaleur à cause de l'intensité de la flamme ; Attaque en Boule (table JRTM TA-8), BO45, 15m, rayon 6m. Listes de sorts : Listes de Théurgie libre ; Soins superficiels, Lois des sons, Lois de la lumière au 10ème niveau ; Listes d'Essence libre ; Barrage, Maîtrise des runes, Perceptions essentielles, Illusions mineures, Lois de l'ouverture, Lois des détections au 20ème niveau ; Listes d'Essence réservée ; Maîtrise des esprits, Lois de l'invisibilité, Liaisons supérieures, Lois des dissipations au 10ème niveau ; Ceinture multiplicatrice 90PP x3PP (portée autour de sa patte avant gauche. Utilisez la Table des Coups critiques de Grandes Créatures.										
Purfin	9	105	CH13	35	O20	B/J	120mg	90ard	5	Guerrier Nain
Ag84,Co97,AD62,Me74,RS72,Fo95,Ra89,Pr70,Em75,In59, Escalade45, Forge35, Trucages20, Comédie45, Maçon30, Marteau de guerre +15, Cotte de mailles +15, arbalète lourde +10, carreaux +5, outils de forgeron +5										
Dwaithohir	25	275	CR/11	85	N	N	11EGr	90GBe	45	Grand Aigle. Gardien du Sud des Monts Brumeux en T.A.1640
Utilisez la Table des Coups critiques de Grandes Créatures.										

Amon Lind

Súlkano	35	165	CM/19	90	N	N	165el	175la	20	Noldo Mage/Alchimiste
Ag98,Co89,AD100,Me75,RS95,Fo96,Ra99,Pr98,Eml00,In88, Natation40, Filat./Dissim.30, Crochetage50, Runes80, Bâton/Bag.80, Direct.Sorts 40, Forge80, Désarm.pièges60, Équitation20, Perception65, son épée longue Echirerta +25 Tueuse d'Orques et de Trolls, sa lance Maikarama, Cotte de maille +25 sans pénalité de mouvement, arbalète +20 avec carreaux +15, bottes de marche/course, bandeau de longue-ouïe/longue-vue/présence 15m, set d'outils de forge +20, 805PP. Voir Sec. 6.12 pour plus d'informations.										
Fëamirë	25	170	CM/19	85	N	N	185el	175al	25	Barde Sinda
Ag97,Co95,AD82,Me78,RS93,Fo98,Ral01,Prl01,Em88,In91, Filat/Dissim65, Embuscade60, Désarm.pièges20, 70, Musique40, Séduct.40, Comédie40, Perception90, Pistage, Éloqu.public60, Équitation50, Trucages40, AM TF 1:100 2:80 3:50, PB 1:60, Anarmacil, cotte de maille +20 aucune pénalité au mvt, arc long +20, flèches +15, corde d'arc +5 - incassable, casque léger +20 traduit n'importe quelle langue en sindarin, anneau d'Apparence II, ceinture x5 PP, 375PP. Voir Sec. 6.12 pour plus d'informations.										
Lalaith	18	130	Non/1	70	N	N	65da	855al	20	Barde Sinda
Ag96,Co75,SD92,Me93,RS94,Fo60,Ra99,Prl01,Em79,In99, Musique80, Perception70, Dance60, Chant90, Comédie90, Séduct. 80, 2 Mvt.adrénaux+30 AM PB 1:50, dague +25, anneau de Façade II, bracelet de cheville x4PP, bracelets +30BD & armure de feu, anneau d'inversion des sorts 2/jour, 216PP. Voir Sec. 6.12.										
Helkama	30	170	CM/18	70	N	B/J	175el	150ard	15	Mage/Alchimiste Noldo
Ag90,Col00,SD98,Me84,RS85,Fo98,Ra95,Pr97,Em96,In72, Math80, Forge80, Bâton/Bag.50,Runes70, Perception75, Elenrûth, cotte de maille +20, casque +20 avec visière en laen qui permet Vision dans le noir et Vision périphérique, brassard x6PP, Bottes de Course rapide, arbalète +10 avec +15 carreaux, 360PP. Voir Sec. 6.12 ou plus d'informations										
Moranar	22	150	CM/18	65	N	B/J	150el	150al	25	Mage/ Magicien Noldo
Ag97,Co96,SD98,Me60,RS84,Fo89,Ra98,Pr99,Eml01,In70, Acrobatie40, Natation30, Escalade20, Bâton/Bag.50, Runes50, Équitation30, Direct.Sorts80, Perception70, Danse30, 3 Mvt.adrénaux+30, AM TF 1 :90 PB 1:130 2:100 3:80 4:60, Raukambar, arc long +15, flèches +10, collier x6PP agit comme un casque complet, bottes de saut et d'atterrissage, bâton de Boules de feu, 396PP, Voir Sec. 6.12 pour plus d'informations										
Elenril	27	150	CS/6	10	N	N	160el	150al	20	Animiste Mixte Sinda/Noldo
Ag99,Co84,SD98,Me75,RS97,Fo90,Ra85,Pr96,Em60,In97, Pistage50, Équitation 30, Travail du bois20, Bâton/Bag.50, Dir.Sorts30, Perception90, Maîtrise.corde30, Survie.nature50, La Pierre de Fusion, Durlachiel, bâton +15 de Contrôle des Plantes I et de Croissance des Plantes V, armure de cuir souple qui agit comme une cotte de mailles 16, anneau +20BD et Vue de la Nature, anneau x5PP, arc long +15, flèches+15 Tueuse de Orques, 280PP. Voir Sec. 6.12 pour plus d'informations										
Teletasarë	20	120	Non/1	90	N	N	90el	120al	20	Animiste/Guérisseur Sinda
Ag95,Co60,SD90,Me90,RS95,Fo55,Ra88,Pr99,Em98,In99, Fauconnerie20, Dance80, Musique50, Perception80, Natation20, Équitation20, 2 Mvt.adrénaux, épée longue +20, arc long +20, lance +20, collier x3PP, robes +30BD et Protection II, anneau d'Éclairs choquants, 1 boucle d'oreilles avec Calme I et 1 boucle d'oreilles avec Sommeil ultime, chacune 1/jour, 120PP. Voir Sec. 6.12 pour plus d'informations.										
Ectheon	25	165	CM/16	75	N	N	180el	150ar	25	Guerrier Noldo
Ag98,Co97,SD82,Me66,RS86,Fol00,Ra96,Pr98,Em76,In73, Capitaine de la Garde ; excellent lanceur de couteaux, Escalade40, Équitation50, Natation30, Pistage40, Perception70, Météo40, Navigation30, Construction de pièges20, Premiers secours20, Acrobatie40, AM TF 1:120 2:100 3:80 4:60 PB 1:60, épée +20, dague de croissance +30, cotte de mailles +20, casque +10 qui annule 30% des coups critiques à la tête, 1 arbalète Tueuse de Trolls. Voir Sec. 6.12 pour plus d'informations										
Miriel	15	130	Non/4	110	N	N	120MGr	150da	45	"Arme" mi-sylvain, mi-lynx
Agl02,Co72,SD50,Me55,RS69,Fo99,Ral02,Pr79,Em78,In98, Acrobatie90, Chutes80, Perception70, Plongeon 70, Danse 40, Pistage 40, Escalade 50, Embuscade60, Filat./Dissim.60, Alimentation10, 4 Mvt.adrénaux+40, Défense adrénale +30, AM TF 1:120 2:100 3:80 4:60 PB 1:110 2:90 3:70 ; 2 Katas : Bâton et couteau, épée courte+15, dague+15, bracelet +30BD, boucle d'oreille de Protection III. Voir Sec. 6.12 pour plus d'informations.										
Eniad	17	160	Non/4	100	N	N	170el	150MTs	25	"Arme" mi-Homme du Nord, mi- Léopard des neiges
Agl01,Co97,SD58,Me60,RS65,Fol02,Ral01,Pr65,Em84,In80, Acrobatie70, Chutes60, Perception50, Culbutes40, Pistage70, Embuscade70, Filat/Dissim75, Escalade70, Chevaucher 20, 3 Mvt.adrénaux+30, Défense adrénale+30, AM-TF 1:140 2:120 3:100 4:80 PB 1:90 2:70 ; 4 Katas : Bâton, couteau, épée, étoiles de lancer, épée +15, étoiles de lancer +15, bracelet +30BD, ceinture de Protection III. Voir Sec. 6.12 pour plus d'informations.										
Cornen	16	150	Non/4	120	N	N	160ec	160al	45	"Arme" mi-Sinda, mi-blaireau
Agl03,Co93,SD54,Me65,RS70,Fol00,Ral02,Pr87,Em80,In89, Acrobatie65, Chutes80, Culbutes75, Pistage80, Perception55, Escalade30, Flècherie40, Musique10, 4 Mvt.adrénaux+40, Défense adrénale+30, AM TF 1:100 2:80 3:60 PB 1:140 2:120 3:100 4:80 ; 3 katas : Bâton, couteau long, chaîne de combat, épée courte+15, arc long +20, flèches +10, anneau +30BD, cape de Camouflage. Voir Sec. 6.12 pour plus d'informations										



Nom	Niv.	PdC	TA	BD	Bouc.	Prot.	BO Mêlée	BO Proj.	MeM	Note
Éleveurs Géants										
Mûnd	24	400	CR/11	40	N	N	180EBo	100E Roc	10	Guerrier/Combattant géant de pierre. Le Patriarche.
Grûna	17	340	CR/11	30	N	N	150EBo	95E Roc	0	Guerrier/Combattant géant de pierre. La femme de Mûnd.
Bûnd	20	380	CR/11	35	N	N	175EBo	105E Roc	10	Guerrier/Combattant géant de pierre. Le fils aîné de Mûnd.
Gûnd	18	360	CR/11	30	N	N	165EBo	95E Roc	5	Guerrier/combattant géant de pierre. Le deuxième fils de Mûnd.
Kena	14	300	CR/11	25	N	N	130EBo	80E Roc	0	Guerrier/Combattant géant de pierre. La fille de Mûnd.
Kûrl	15	330	CR/11	25	N	N	145EBo	90E Roc	10	Guerrier/Combattant géant de pierre. Le troisième fils de Mûnd.
Mote	10	240	CR/11	40	N	N	105EBo	70E Roc	15	Guerrier/Combattant géant de pierre. Le 4ème fils de Mûnd.
Dote	10	240	CR/11	40	N	N	105EBo	70E Roc	15	Guerrier/Combattant géant de pierre. Le jumeau de Mote.
Mona	16	330	CR/11	25	N	N	145EBo	90E Roc	5	Guerrier/Combattant géant de pierre. La femme de Bûnd.
Tina	14	310	CR/11	30	N	N	135EBo	85E Roc	5	Guerrier et combattant géant de pierre. La femme de Gûnd.
Bûrna	13	270	CR/11	35	N	N	120EBo	80E Roc	10	Guerrier/chasseur géant de pierre. La femme de Kûrt.
Enfants	1-8	60-200	CR/11	40	N	N	30-90GBo	20-60G Roc	20	Guerrier/Combattant géant de pierre. Les petits-enfants.
Mineurs Géants										
Sevin	22	380	CR/11	40	N	N	175EBo	105E Roc	10	Guerrier et combattant géant de pierre. Chef de famille.
Tûn	18	360	CR/11	35	N	N	165EBo	95E Roc	10	Guerrier/Combattant géant de pierre. Le frère de Sevin.
Topi	20	360	CR/11	25	N	N	165EBo	90E Roc	10	Guerrier/chasseur géant de pierre. La mère de Sevin et Tûn.
Ninen	19	340	CR/11	30	N	N	155EBo	85E Roc	10	Guerrier/Combattant géant de pierre. La femme de Sevin.
Jani	15	310	CR/11	25	N	N	130EBo	70E Roc	10	Guerrier/chasseur géant de pierre. La future femme de Tûn.
Niki	14	320	CR/11	35	N	N	135EBo	75E Roc	10	Guerrier/combattant géant de pierre. Le premier fils de Sevin.
Miki	10	255	CR/11	40	N	N	110EBo	65E Roc	10	Guerrier/combattant géant de pierre. Le deuxième fils de Sevin.
Tiki	1	35	CR/11	20	N	N	30EBo	15E Roc	5	Petit enfant géant/combattant. La jeune fille de Sevin.

***NOTE** : Règles générales pour les Géants : L'attaque de mêlée est une massue (utilisez Enorme coup de boutoir), Roc (rocher, indique une attaque d'objet lancé, n'importe quel gros objet fera l'affaire) ; traitez comme une attaque de Grand Écrasement (GCh), la portée est de 100m pour Mûnd, Bûnd, Sevin, et Tûn et 60m pour les autres. Tous les Géants peuvent également piétiner leurs adversaires comme attaque secondaire, utilisez leur BO standard sur une attaque d'Énorme Écrasement infligeant des dégâts doubles. Utilisez la Table des Coups Critiques des Grandes Créatures.*

Pays de Dun

Chefs de Clan significatifs

Enion	18	170	CM/13	50	O	B/J	160el	130ao	20	Guerrier Dunéen, Chef du Clan Feargan
Ag90,Co97,SD90,Me80,RS82,Fo95,Ra96,Pr88,Em84,In89, Équitation50, Escalade20, Natation20, Musique20, Éloqu.public60, Perception30, 1 Mvt.adrénaux+20, AM PB 1:70, bouclier +15, épée large +15, cotte de mailles +10, anneau +20BD, bottes MeM+30.										
Aonghas	16	165	CM/16	40	O	B/J	170el	100ja	15	Guerrier Dunéen, Chef du Clan Treforn
Ag70,Co99,SD89,Me60,RS85,Fo99,Ra87,Pr95,Em86,In93, Équitation40, Éloqu.public50, Comédie30, Séduct.30, Chant20, Perception40, Pistage30, 1 Mvt.adrénaux+30, AM TF 1 :90, épée large +20, 3 javelots +15, cotte de mailles +15, bandeau +10BD, ceinture qui donne +50 à tout BO 1/jour.										
Padrey	12	130	CM/14	40	N	B/J	140el	85ja	15	Éclaireur/voleur Dunéen
Ag95,Co85,SD92,Me89,RS70,Fo85,Ra89,Pr85,Em91,In82, Équitation30, Éloqu.public30, Chant10, Perception50, Escalade20, épée large +15, cotte de mailles +10, 3 javelots +10.										
Raonull	13	140	CM/13	35	O	B/J	150el	90ja	20	Rôdeur Dunéen
Ag87,Co90,SD60,Me71,RS63,Fo95,Ra92,Pr92,Em60,In75, Équitation20, Escalade40, Pistage50, Embuscade20, Filat./Dissim.20, Perception30, épée large +10, 2 javelots +5, bouclier +10, Bottes de Passage sans Trace, 13PP, 3 listes de sorts.										
Daonghlas	17	160	CM/13	35	N	N	165el	110ja	20	Guerrier Dunéen, Chef du Clan Arailt
Ag92,Co75,SD75,Me68,RS82,Fo90,Ra94,Pr96,Em56,In87, Équitation40, Éloqu.public45, Comédie35, Séduct.l0, Perception30, Embuscade10, Filat./Dissim.10, Frénésie30, AM TF 1 :90 2:70 PB 1:50, +25 Épée large infligeant Membre douloureux ; la victime doit faire un JR de 10ème niveau ou voir le sort affecter le membre touché, cotte de mailles +15 qui annule les effets de 20% de tous les coups critiques au torse. Casque +10 qui augmente le moral de ses soldats au combat dans des proportions proches du berserker jusqu'à 30m de diamètre. 3 javelots +15. Collier de protections II (la plupart de ces objets lui ont été donnés par Maben).										
Belligel	14	90	CM/13	20	O	B/J	90la	80ao	20	Barde Dunéen
Ag55,Co40,SD95,Me80,RS75,Fo60,Ra60,Pr92,Em91,In80, Équitation30, Runes20, Éloqu.public60, Perception55, cotte de mailles +20, casque +15 BD, lance +10, arc court +5, bouclier +10, 14PP. 4 listes de sorts, +2 additionneur de sorts.										
Rulart	11	110	CR/9	30	O	B/J	120hh	95ja	20	Guerrier Dunéen, Chef du Clan Ruadh
Ag89,Co80,SD60,Me70,RS83,Fo90,Ra92,Pr85,Em75,In66, Équitation20, Escalade30, H/S30, Éloqu.public20, cuir rigide+10, hache à 1 main +10, bouclier +15.										

Larach Duhnnan

Elharian	20	120	Non/2	50	N	N	100ba	50da	20	Astrologue Dúnadan/Dunéen
Ag82,Co70,SD85,Me92,RSl00,Fo55,Ra85,Pr95,Em80,In95, Bâton/Bag.60, Runes62, Éloqu.public40, Trucages25, Perception40, Séduct.50, Défense adrénale +20, médaillon x2PP, total 80PP, robes +30BB, dague +20, miroir multiplicateur de portée x4 à utiliser avec les listes de base de l'Astrologue. Baguette de double Éclair choquant.										
Eion	3	35	CS/4	35	N	N	45ec	35ao	25	Guerrier Dunéen (négociant)
Ag93,Co93,SD40,Me57,RS69,Fo84,Ra87,Pr67,Em89,In75, Équitation15, Commerce5, Natation5, Math20, Perception10, épée courte +10.										

Bois de Caerdh

Rhân-Guri-Rhân	15	100	Non/1	40	O5	N	70ec	30sb	30	Rôdeur Wose (Chef des Drúedain au Bois de Caerdh
Ag95,Co94,SD60,Me85,RS69,Fo93,Ra99,Pr65,Em81,In92, Équitation70, Natation78, Escalade56, Pistage100, Perception68, Filat./Dissim.82, Embuscade74, 2 Mvt.adré-										

Nom	Niv.	PdC	TA	BD	Bouc.	Prot.	BO Mêlée	BO Proj.	MeM	Note

Maison de Guérison

Derna	16	135	Non/1	40	N	N	50da	30da	30	Semi-Elfe Animiste /Guérisseuse (Directrice de la Maison de Guérison)

Ag92,Co90,SD98,Me92,RS85,Fo65,Ra75,Pr93,Em99,In97, Équitation15, Bâton/Bag.30, Musique25, Danse30, Premiers soins54, Chant20, Perception58, Maîtrise des cordes20 Défense adrénale +35, tous les sorts de base de Guérisseur jusqu'au 10ème niveau, toutes les listes de Théurgie réservée traitant de la guérison jusqu'au 20ème niveau, broche +7 additionneur de sorts, dague +15, robes +10 BD, anneau de Transposition, baguette d'analyse de blessures, 32PP.

Froithir	10	120	CR/10	50	N	B/J	120el	120ac	25	Rôdeur Semi-Elfe (fils adoptif de Derna)

Ag96,Co80,SD69,Me70,RS89,Fo92,Ral00,Pr92,Em87,In95, Équitation40, Escalade30, Natation20, Premiers secours20, Embuscade45, Filat./Dissim.30, Pistage50, Perception54, Travail du cuir20, Voie de la nature, et Lois du déplacement au 10ème niveau, Barrière et Révélations des chemins au 5ème niveau, épée Ithilnaur +25, Arbalète +5, 20 carreaux +15, anneau +20 bonus à Pistage, Embuscade et Filat./Dissim., cuir rigide +10 en peau d'alligator. Protection bras et jambes +10 BD, Boucle de ceinture additionneur de sorts +4, 20PP.

Temple de la Justice

Maben	25	180	Non/2	100	N	N	120ba	100da	25	Númenóréen Noir Animiste/ Clerc chaotique

Ag90,Co40(98),SD94,Me83,RS98,Fo85,Ra91,Pr94(101),Em90,Inl01, Pistage55, Séduct.80, Éloqu.public75, Perception60, Bâton/Bag.50, Runes50, Direct.Sorts50, Inconscience40, Toutes les listes de sorts de base de Clerc maléfique jusqu'au 25ème niveau, la plupart des listes libres et réservées jusqu'au 10ème niveau, Dague +25 qui inflige des coups critiques de Froid de valeur égale au coup critique normal, et revient si elle est lancée, Bâton de feu +20 qui permet de lancer n'importe quel sort de niveau inférieur au 10ème niveau de la liste Voies du feu au niveau du porteur, robes +50BD avec bouclier d'Essence permanent, gant de Perte de Langue 1/jour, bandeau avec bouclier mental qui agit comme un casque complet, Anneau de Pouvoir inférieur, 450PP. Voir Sec. 7.15 pour plus d'informations.

Palomíre	9	105	CM/15	35	O	B/J	105el	85ao	15	Guerrier/Combattant Dúnadan

Ag75,Co89,SD94,Me86,RS84,Fo92,Ra93,Pr91,Em86,In64, Équitation40, Perception25, Natation20, Math30, cotte de mailles +20, épée +20, bouclier +10, Arc court + 10, flèches +5, anneau +15 BD.

Kireil	2	15	Non/1	20	N	N	30da	20da	25	Jeune femme Dúnadan

Ag90,Co80,SD61,Me70,RS91,Fo48,Ra93,Pr90,Em61,In93, Équitation20, Danse25, Chant30, Tissage5, boucle d'oreille +10 BD, dague +20.

Bois de Caerdh

Rhân-Guri-Rhân	15	100	Non/1	40	O5	N	70ec	30sb	30	Rôdeur Wose (Chef des Drúedain au Bois de Caerdh

Ag95,Co94,SD60,Me85,RS69,Fo93,Ra99,Pr65,Em81,In92, Équitation70, Natation78, Escalade56, Pistage100, Perception68, Filat./Dissim.82, Embuscade74, 2 Mvt.adrénaux+30 AM PB 1:50, épée courte +10, chapelet de griffes x2PP, 6 listes de sorts, 30PP au total.

Manoir des Contrebandiers

Cinard	8	115	CS/7	35	O	N	105el	90ao	15	Éclaireur/Voleur Dunéen

Ag85,Co90,SD92,Me91,RS95,Fo82,Ra89,Pr92,Em82,In87, Équitation25, Natation20, Pistage35, Herboristerie20, Serrures20, Pièges25, Survie.nature30, Filat./Dissim.25, Math20, Perception45, épée +10, cuir souple +5, bouclier +5, casque +10 avec Présence 7,5m.

Helin	10	130	CS/8	30	O	B/J	130el	90ac	10	Guerrier Homme du Nord

Ag79,Co95,SD72,Me70,RS84,Fo96,Ra87,Pr86,Em92,In94, Équitation40, Natation10, Pistage30, Connaissance des herbes5, Survie.nature15, Alimentation10, épée +15, cuir souple +5, bouclier +5 protection bras/jambes +5 BD, arbalète +5 qui se recharge automatiquement pour permettre le double de la cadence de tir.

Tigon	9	120	CM/15	45	N	B/J	120el	95ao	15	Rôdeur Corsaire d'Umbar

Ag89,Co86,SD95,Me72,RS92,Fo81,Ra93,Pr93,Em89,In91, Équitation20, Natation40, Marine30, Connaissance des herbes25, Perception40, Math25, cotte de mailles +15, épée large+20, arc court +10, dague +5, casque +15. Médaillon qui lance Suggestion à volonté 3/jour, 9PP, 3 listes.

Mungrod	9	140	CM/13	25	O	N	130ci	80ac	15	Guerrier Oriental

Ag85,Col01,SD78,Me86,RS56,Fo94,Ra82,Pr78,Em76,In65, Équitation30, Marine20, Perception20, Pistage10, cimeterre +15, bouclier +10, cotte de mailles +10.

Adeyn	5	65	CS/6	40	O	N	65ec	60arg	15	Éclaireur/Voleur Dunéen

Ag95,Co82,SD73,Me89,RS71,Fo65,Ra92,Pr89,Em89,In91, Équitation20, Natation10, Connaissance des herbes20, Agriculture30, Crochetage10, épée courte +10, bottes d'atterrissage, Baguette de Détection des herbes.

Iarlless	8	110	CS/7	45	N	B/J	90el	85arg	20	Guerrier Dunéen

Ag96,Co85,SD82,Me84,RS81,Fo75,Ra98,Pr85,Em91,In94, Équitation35, Pistage40, Natation20, Escalade15, Perception40, Pièges30, Connaissance des herbes10, Éloqu.publicing20, Épée large+15, arbalète légère +5, brassard +15BD, bottes de Marche sur l'eau, anneau qui traduit le Breffren et le Drúadan en Dunal.

Cila	2	10	Non/1	15	N	N	25da	10arg	20	Éclaireur/Voleur Dunéen

Ag90,Co60,SD80,Me28,RS85,Fo61,Ra83,Pr92,Em65,In93, Équitation5, Natation10, Connaissance des herbes5, Crochetage25, Embuscade5, dague +5.

Voronthor	11	95	Non/2	20	N	N	60ec	60ar	15	Animiste/Herboriste Dúnadan

Ag76,Co85,SD90,Me93,RS94,Fo82,Ra85,Pr87,Em89,In93, Équitation20, Natation10, Marine5, Connaissance des herbes60, épée courte +10 qui lance Lumière 2/jour, anneau additionneur de sorts +3, bâton de Croissance végétale III, 11PP.

Arcondur	16	145	CM/16	40	O	N	145el	110ar	10	Rôdeur Dúnadan

Ag86,Co95,SD67,Me76,RS94,Fo91,Ra88,Pr91,Em83,In93, Équitation40, Escalade20, Natation35, Marine20, Pistage54, Perception45, Embuscade25, cotte de mailles +20, Casque +10 pouvant lancer Apparence animale et Pensées animales, épée +15, bouclier +15, dague +10, le fourreau est x2PP, 32PP.

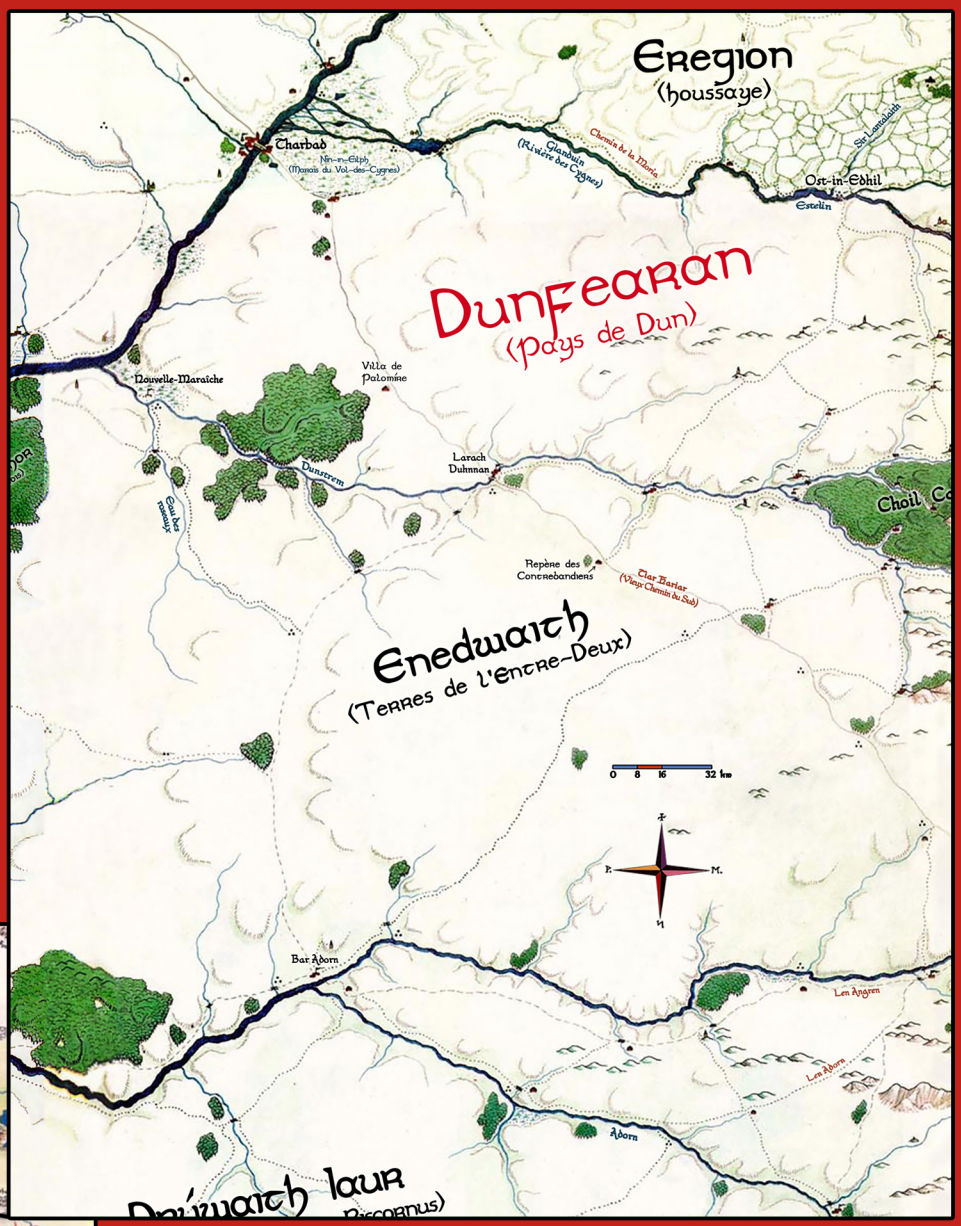
Mengron	11	130	CR/9	40	N	N	140la	85ao	15	Rôdeur du Nord Dúnadan

Ag84,Co90,SD78,Me60,RS85,Fo93,Ra93,Pr72,Em81,In81, Équitation40, Escalade30, Natation20, Pistage45, Perception30, lance +15 avec l'illusion permanente d'un bâton de marche, Armure en cuir rigide +10. Casque +5, Anneau de conscience de la nature 30m.

le Pays de Dun et le Sud des Monts Brumeux

Un module de Campagne utilisable avec le JEU DE RÔLE DES TERRES DU MILIEU (JRTM), ROLEMASTER ainsi que la plupart des autres Jeux de Rôle d'Aventures Fantastiques.

Partez à l'aventure dans le Sud des Monts Brumeux, au nord de la large brèche d'Isen, qui relie Tharbad aux marchés situés plus à l'est. Voyagez parmi les féroces Dunéens. En raison de luttes intestines constantes, cette organisation peu structurée de clans est fréquemment influencée par Sauron et ses sbires.



Le Pays de Dun et le Sud des Monts Brumeux comprend :

- DEUX PAGES EN COULEUR : une carte régionale du Pays de Dun sur deux faces.
- LES LIEUX MAJEURS : y compris Amon Lind, l'antre de Turukulon, le Bois de Caerdh et le village de Cillien.
- LES CLANS DUNÉENS : éleveurs, chasseurs et guerriers craints par leurs voisins.
- LES AUTRES HABITANTS : des Géants, des Hobbits, des Grands Aigles, des serviteurs de Sauron, des Elfes Noldor, des contrebandiers, des Trolls, des Orques et un Dragon.

Traduit par un fan pour les fans

Made by FANS

Fait par des FANS

Réf. 00320

Eregion
(houssaye)

Moria
(Khazad-dûm,
Gouffre Noir)

Nimrodel

Sirannon

Andram Siril
(Grand Chemin du Roi)

Sir Lanalaith

Glanduin
(Rivière des Cygnes)

Chemin de la Moria

Tharbad

Nin-in-Eilph
(Marais du Vol-des-Cygnes)

Ost-in-Edhil

Estelin

Mines des
Géants

Amon Lind
(Colline des Chants)

Ferme
des Géants

Dunfearan
(Pays de Dun)

Glanduin

Ancre de
Turukulon

Cillien

Féaras

Cil Cearcais
(Temple de la Justice)

Cilstrem

Villa de
Palomine

Nouvelle-Maraîche

Aire de
Dwaithorhin

Carnach

Larach
Duhnnan

Dunstrem

Choil Mhor
(Grand Bois)

Eau des
roseaux

Choil Caerdh

Taur
Fangorn

Methedras
(Dernier Pic)

Tombe d'Isildur

Repère des
Contrebandiers

Tiar Bariar
(Vieux Chemin du Sud)

Enedwaith
(Terres de l'Entre-Deux)

Angrenost
(Isengard)

Nan Curunír

Nan Curunír

Len Angren

Len Ened

0 8 16 32 km

Ethraid
Engrin

Bar Adorn

Angren (Isen)

Len Angren

Len Ened

Gouffre
de Helm

Carmen-i-Dimen

Rohan
(Calenardhon)

Len Adorn

Len Aran

(Arlen-in-Annún)

Losseithel
(Rivière nouvelle)

Edoras

Adorn

Drúwath Taur
(Désolation des anciens Biscornus)

Eregion
(houssaye)

Moria
(Khazad-dûm, Gouffre Noir)

Nimrodel

Sirannon

Andram Siril
(Grand Chemin du Roi)

Sir Lanalaith

Tharbad

Nin-in-Eilph
(Marais du Vol-des-Cygnes)

Glanduin
(Rivière des Cygnes)

Chemin de la Moria

Dunéens dispersés

Ost-in-Edhil

Estelin

Ouargues

Loups

Tar Moid

Ewen

Eogbann

Moutons

Colgar

Moutons
Glanduin

Amon Lind
(Colline des Chants)

Géants

Mines des Géants

Moutons des montagnes

Ours

Esprits (Wights)

Ferme des Géants

Ancre de Turukulon

Orques

Cilstrem

Cillien

Féaras

Cil Cearcais
(Temple de la Justice)

Bétail

Erastoc
(Coinrach, Ealsaib)

Cardolani

Eriadoriens

Hobbits forts

Nouvelle-Maraîche

Villa de Palomine

Dunfearan
(Pays de Dun)

Ogaron
(Goirich, Cearn)

Chèvres et Moutons

Moutons

Madoc

Carnach

Troll de pierre

Aire de Dwaithorhin

Roth
(Crothel)

Bétail

Sonmar
(Guemmelon, Mar Bogo)

Fergan
(Baertins, Corbets, Nathlos)

Larach Duhnnan

Dunstrem

Choil Mhor
(Grand Bois)

Eau des roseaux

Aigles

Choil Caerdh

Ruadh

Esprits (Wights)

Orques

Methedras
(Dernier Pic)

Tombe d'Isildur

Loups

Taur Fangorn

Repère des Contrebandiers

Tiar Bariar
(Vieux Chemin du Sud)

Kine sauvages

Leonn

Bétail

Treforn
(Marvan, Niald)

Arailt
(Grun, Guerb Semarg)

Chèvres et Moutons des montagnes

Angrenost
(Isengard)

Serviteurs de Saroumane

Aigles

Ours

Kine sauvages

Dan Curamir

Lynx des hautes-Terres

Chevaux sauvages

Gondoriens (Rohirim)

Len Eneb

Enedwaith
(Terres de l'Entre-Deux)

Dunéens dispersés

0 8 16 32 km

Dobac

Kine sauvages

Ouargues

Loups

Len Angren

Lynx des hautes-Terres

Ethraid Engrin

Gondoriens (Rohirim)

Angren (Isen)

Eriadoriens

Bar Adorn

Len Angren

Gondoriens (Rohirim)

Chauves-souris

Chèvres et Moutons des montagnes

Gouffre de Helm

Sangliers

Carmen-i-Dimen

Aspics verts

Len Eneb

Gondoriens (Rohirim)

Chevaux sauvages

Rohan
(Calenardhon)

Dunéens dispersés

Len Adorn

Kine sauvages

Sangliers

Adorn

Chevaux sauvages

Ours

Aigles

Len Aran

(Arlen-in-Amnûn)

Losseithel
(Rivière nouvelle)

Edoras

Drúwaith Iaur
(Désolation des anciens Biscornus)

Loups

Loups